



peter campus

video ergo sum

14/02 – 28/05/2017

JEU DE PAUME
DOSSIER DOCUMENTAIRE

DOSSIER DOCUMENTAIRE MODE D'EMPLOI

Conçu par le service éducatif, en collaboration avec l'ensemble du Jeu de Paume et les professeurs-relais des académies de Créteil et de Paris, ce dossier propose aux enseignants et aux équipes éducatives des éléments de documentation, d'analyse et de réflexion.

Il se compose de trois parties :

Découvrir l'exposition offre une première approche du projet et du parcours de l'exposition, ainsi que des orientations bibliographiques.

Approfondir l'exposition développe plusieurs axes thématiques autour des conceptions de la représentation et du statut des images.

Pistes scolaires initie des questionnements et des recherches, en lien avec une sélection d'œuvres et de documents présentés dans l'exposition.

Disponible sur demande, le dossier documentaire est également téléchargeable depuis le site Internet du Jeu de Paume (document PDF avec hyperliens actifs).

CONTACTS

Pauline Boucharlat

chargée des publics scolaires et des partenariats
01 47 03 04 95 / paulineboucharlat@jeudepaume.org

Marie-Louise Ouahioune

réservation des visites et des activités
01 47 03 12 41 / serviceeducatif@jeudepaume.org

Sabine Thiriot

responsable du service éducatif
sabinethiriot@jeudepaume.org

conférenciers et formateurs

Ève Lepaon

01 47 03 12 42 / evelepaon@jeudepaume.org

Benjamin Bardinnet

01 47 03 12 42 / benjaminbardinnet@jeudepaume.org

professeurs-relais

Céline Lourd, académie de Paris

celinelourd@jeudepaume.org

Cédric Montel, académie de Créteil

cedricmontel@jeudepaume.org

SOMMAIRE

7 DÉCOUVRIR L'EXPOSITION

- 8 Présentation de l'exposition
- 10 Bibliographie sélective
- 12 Biographie

15 APPROFONDIR L'EXPOSITION

- 16 Introduction
- 17 Approches de l'art vidéo
- 20 Dispositifs et installations en circuit fermé
- 23 Reflets et miroirs
- 26 D'un double à l'autre
- 30 Corps et processus de perception
- 34 Orientations bibliographiques thématiques et ressources en ligne

36 PISTES SCOLAIRES

- 36 Explorations du médium vidéo
- 40 Images de soi
- 43 Multiplications des points de vue

Selon le souhait de Peter Campus, son nom ne comporte pas de majuscules quand il est associé au titre de l'exposition ainsi qu'à ses écrits et aux titres de ses œuvres postérieurs à l'année 2000, eux-mêmes composés entièrement en minuscules. Le titre de l'installation *dor* (1975) s'écrit également sans capitales.

ACTIVITÉS ENSEIGNANTS ET SCOLAIRES

I visites préparées pour les enseignants

Lors de chaque nouvelle exposition, les équipes pédagogiques et éducatives sont invitées à une séance de préparation. L'objectif est de présenter l'exposition aux participants, d'envisager ensemble les axes de travail et de préparer la visite des classes ou des groupes. À cette occasion, est présenté et transmis le dossier documentaire de l'exposition.

**ouvert gratuitement à tous les enseignants
et aux équipes éducatives**

réservation : 01 47 02 04 95

mardi 28 février 2017, 18h30

visite préparée des expositions «Eli Lotar (1905-1969)»
et «peter campus. video ergo sum»

I visites-conférences pour les classes

Les conférenciers du Jeu de Paume accueillent et accompagnent les classes ou les groupes dans la découverte des expositions, en favorisant l'observation, la participation et la prise de parole des élèves. Ces visites permettent aux publics scolaires d'être en position active et documentée devant les images, de s'approprier les œuvres et les démarches artistiques.

tarif : 80 €

**réservation et inscription : 01 47 03 12 41
ou serviceeducatif@jeudepaume.org**

I parcours croisés autour de l'exposition «peter campus. video ergo sum»

En associant la visite-conférence d'une exposition au Jeu de Paume avec l'activité d'un autre lieu, ces parcours permettent d'explorer des thématiques en croisant les approches de différentes institutions culturelles.

Avec le Centre Pompidou, Paris 4°

En amont de la découverte de l'exposition «peter campus. video ergo sum», les classes sont invitées à une séance de projection le jeudi 16 mars à 14 h, intitulée «Qu'est-ce que l'art vidéo?», qui propose une approche historique de ce médium, de l'analogique au numérique.

Jeu de Paume : 80 € / réservation : 01 47 03 04 95

Centre Pompidou : séance de projection vidéo gratuite pour les classes de troisième et de lycée / réservation auprès du Jeu de Paume (contact ci-dessus)

Avec la Gaîté lyrique, Paris 3°

En prolongement de l'exploration des possibilités du médium vidéo initiée par Peter Campus au Jeu de Paume, un atelier de deux heures est proposé aux classes des écoles élémentaires et des collèges autour des images numériques et de l'expérimentation d'un logiciel en ligne.

Jeu de Paume : 80 € / réservation : 01 47 03 04 95

Gaîté lyrique : 5 € par élève /

réservation : publics@gaité-lyrique.net (durée : 2 heures)

I visites-conférences en anglais avec le Mona Bismarck American Center

Dans le cadre de ses programmes scolaires et en partenariat avec le Jeu de Paume, le Mona Bismarck American Center propose des visites-conférences assurées par des conférenciers de langue maternelle anglaise. Elles permettent, au travers de la découverte de l'exposition «peter campus. video ergo sum», de développer des compétences d'analyse de l'image, d'acquérir des connaissances sur la culture et la société américaine et d'améliorer son vocabulaire.

tarif : 80 €

réservation : 01 47 23 81 73 ou rsvp@monabismarck.org

ACTIVITÉS HORS TEMPS SCOLAIRES ET EN DIRECTION DES PUBLICS JEUNES

I les rendez-vous en famille

Le premier samedi du mois, les conférenciers du Jeu de Paume accueillent les enfants (de 7 à 11 ans) et leurs parents, ou les adultes qui les accompagnent, au cours d'un rendez-vous avec les images. Plusieurs parcours sont proposés, dans les expositions et dans l'espace éducatif, entre les images exposées et les images projetées. Les participants sont invités à échanger autour des démarches et des pratiques de chacun des artistes présentés.

inscription : rendezvousenfamille@jeudepaume.org

ou 01 47 03 12 41

gratuits pour les enfants et pour les abonnés

samedis 4 mars, 1^{er} avril et 6 mai 2017, 15 h 30
(durée : 1 heure)

I les enfants d'abord !

Le dernier samedi du mois, le Jeu de Paume propose des visites-ateliers, réservées aux enfants de 7 à 11 ans. En lien avec les expositions en cours et avec le matériel en place dans l'espace éducatif, les participants expérimentent, composent et éditent leurs propres images. Ouverts à douze enfants par séance, ils permettent à chacun de réaliser un portfolio numérique. Les pratiques et les thèmes sont renouvelés à l'occasion de chaque exposition.

gratuit pour les enfants (7-11 ans)

inscription obligatoire : 01 47 03 04 95

ou lesenfantsdabord@jeudepaume.org

samedis 25 février, 25 mars et 29 avril 2017, 15 h 30
(durée : 2 heures)

« Les images nous transforment »

À la suite de la découverte des vidéos et des installations de Peter Campus, les participants sont invités à réaliser des prises de vues et à retravailler leurs propres images en les manipulant à l'aide d'un logiciel en ligne.

I 12-15ans.jdp

Pendant les vacances scolaires, au cours de deux après-midis consécutifs, les stages de pratique des images « 12-15ans.jdp » procèdent à des allers-retours entre les démarches artistiques explorées dans les expositions et des espaces d'expérimentation. Des postes informatiques et des outils numériques sont à disposition pour produire, transformer, monter, échanger et partager des images. Les thèmes impliquent les images fixes, les images en mouvement ou les images en réseau.

inscription obligatoire : 01 47 03 04 95

ou 12-15ans.jdp@jeudepaume.org ; accessible sur présentation du billet d'entrée aux expositions, tarif réduit (7,50 €)

mardi 11 et mercredi 12 avril 2017, 14 h 30
(durée : 2 x 3 heures)

« Nouvelles images et interactivités »

De l'exposition « peter campus. video ergo sum » au Jeu de Paume aux espaces de la Gaîté lyrique, il s'agit d'explorer ensemble les possibilités des images numériques par la création d'histoires interactives et leurs partages sur Internet. En partenariat avec la Gaîté lyrique

I les rendez-vous des mardis jeunes

À l'occasion des « mardis jeunes » du Jeu de Paume, qui offrent l'accès libre aux expositions pour les étudiants et les moins de 25 ans inclus le dernier mardi du mois, de 11 h à 21 h, sont organisées des rencontres avec les artistes ou les commissaires invités, ainsi que des visites des expositions avec les conférenciers du Jeu de Paume.

programme disponible sur le site Internet du Jeu de Paume, rubrique « mardis jeunes »

gratuit pour les étudiants et les moins de 26 ans

mardis 28 mars, 25 avril et 23 mai 2017, 18 h

visite commentée des expositions en cours par un conférencier du Jeu de Paume

programme complet des activités éducatives
à destination des enseignants, scolaires et
publics jeunes 2016-2017 disponible à l'accueil
du Jeu de Paume et sur www.jeudepaume.org

programme 2017-2018 disponible
à partir de fin mars 2017



dor, 1975

Installation vidéo en circuit fermé, dimensions variables,
San Francisco Museum of Modern Art Accessions
Committee Fund : don de Barbara Bass Bakar, Doris et
Donald Fisher, Pam et Dick Kramlich, Leanne B. Roberts, et
Norah et Norman Stone. Installation à la Bykert Gallery,
New York, 1975 – Photo Bevan Davies, courtesy Paula
Cooper Gallery

DÉCOUVRIR L'EXPOSITION

« Une des vertus les plus remarquables de l'interaction de la technologie avec l'expression artistique des XX^e et XXI^e siècles est sans doute la proposition radicale de nouveaux espaces et de nouveaux temps de renégociation consciente de la subjectivité elle-même.

Une grande partie du travail de pionnier que Peter Campus a réalisé, depuis les années 1970 jusqu'à nos jours, s'inscrit dans cette volonté de créer des espaces d'expérience où l'altération de la perception et de la contemplation ont pour objectif la restructuration de la subjectivité et donc de l'intersubjectivité.

Si nous considérons avec Husserl que la perception est l'acte qui situe quelque chose devant nos yeux, comme un objet en soi, et que la représentation, en revanche, est l'acte qui ne se situe pas devant nos yeux, qui ne fait que le représenter, les installations, les photographies et les vidéos de Campus tendent à faire cohabiter et à perturber ce binôme. Dans l'ensemble de son œuvre, il invoque autant les secrets de la représentation que la faculté de perception en tant que matière première lui servant à démanteler les préjugés au sujet de ce que nous considérons comme visible ou invisible, possible ou impossible, individuel ou collectif.

L'exposition *video ergo sum* présente pour la première fois en France non seulement une rétrospective du travail perspicace et émouvant de Peter Campus, mais aussi une tentative poético-perceptive de "montrer que, plus nous sommes préoccupés de vivre, moins nous sommes enclins à contempler, et que les nécessités de l'action tendent à limiter le champ de la vision", pour reprendre les paroles du philosophe Henri Bergson [*La Pensée et le Mouvant*, 1938]. »

Marta Gili, « Préface », in *peter campus*, vol. 1, Paris,

Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 13.

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Peter Campus est l'un des plus importants artistes précurseurs de la vidéo. Toutefois, la nature de ses œuvres, aux réglages particulièrement délicats, a limité leur présentation. Cette exposition, la première en France, est, à ce titre au moins, exceptionnelle. Depuis les installations en circuit fermé et les vidéos réalisées dès 1971 jusqu'aux œuvres les plus récentes, toutes explorent les processus de la perception et de la vision en se fondant sur les caractères particuliers de l'image électronique puis numérique.

Le visiteur doit entrer dans un champ d'expérience, venir y jouer, y risquer quelque chose de sa propre image, sans quoi rien ne se passe, l'œuvre n'a pas lieu. Grâce au direct, les dispositifs « interactifs » des années 1970 constituent autant d'énigmes où les doubles de soi-même ne coïncident jamais, où la relation à son image est toujours problématique.

À partir de 1978, Peter Campus décide de quitter son studio pour se consacrer uniquement à la photographie. La nature sera désormais son atelier. Quand il revient à la vidéo en 1996, celle-ci est devenue numérique et plus légère. Ses réalisations acquièrent alors un caractère intime et poétique, mais tout aussi expérimental. En 2007, il choisit de faire des « vidéographies » – plans fixes et sans montage – de ses paysages familiers de Long Island. Il travaillera alors pendant plusieurs années avec la matière numérique de ses images. Le degré d'abstraction qu'il leur confère en traitant les pixels en mouvement engage le spectateur dans un nouvel exercice de perception et d'interprétation.

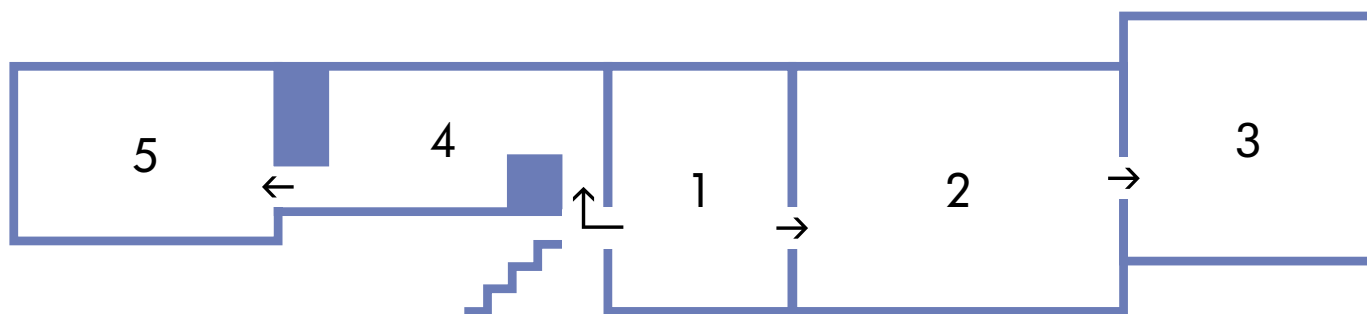
Sa relation intense avec le lieu choisi, son attention à la lumière, à la couleur, au cadre, s'expriment au mieux dans son œuvre la plus récente tournée en ultra-haute définition (4K) pour cette exposition, qui se déploie en un espace environnemental. Le regard du visiteur interagit maintenant avec la sensibilité et l'émotion d'un autre, l'artiste. La vidéo ne l'a jamais quitté, dit Peter Campus, c'est son médium. *video ergo sum*.

SALLE 1

Kiva (1971) est une machine de vision complexe. Deux miroirs suspendus par des fils, tels des mobiles, renvoient à la caméra à la fois sa propre image et une image « panoramique » de l'environnement et des visiteurs, fragmentée, multipliée et constamment changeante. Sensibles aux mouvements de l'air ambiant, ils permettent par leur rotation incertaine d'intégrer l'aléatoire dans un ensemble technique minutieusement calculé. Sans doute *Kiva* est-elle un commentaire critique sur la surveillance, puisque l'agencement des éléments rend ironiquement tout contrôle impossible. Mais la pièce vise d'abord à impliquer le spectateur dans une relation spécifique à l'espace et à son image qui est ici de totale désorientation. *Optical Sockets* (1972-1973) propose au spectateur d'entrer dans un champ d'expérience défini par quatre caméras et quatre moniteurs. Il est alors pris au piège de quatre points de vue extérieurs sur lui-même, lesquels se superposent dans une même image. En se tenant dans la zone centrale il produira un corps cubiste étrange en deux dimensions, le sien, composé par addition de plusieurs faces simultanées de lui-même. Selon sa position dans le champ, l'échelle et la place de son (ses) corps dans l'image varient, l'amenant à faire l'expérience de la relativité. L'homme au centre de l'univers n'est jamais qu'un composé de points de vue en transformation perpétuelle.

SALLE 2

Interface (1972) confronte le visiteur à son reflet dans une vitre et à son image vidéo, inversée par rapport à celui-ci – deux images de lui-même tel que les autres le voient. Bien qu'ils soient tous deux « en direct » et de même dimension grâce à la projection, ces doubles de nature différente ne pourront jamais coïncider. Outre leur inversion, le reflet en couleur semble flotter vers l'avant, tandis que l'image vidéo projetée, légèrement laiteuse, traverse la vitre pour atteindre le mur. Étant données l'orientation de la caméra et celle du vidéoprojecteur, les doubles s'écartent ou se rapprochent selon le



Plan de l'exposition

déplacement du visiteur devant la vitre, résistant à toute assimilation, permettant au mieux une figure monstrueuse de soi-même.

Anamnesis (1973) crée un écart d'ordre temporel, dans la simultanéité même de la transmission de l'image. Celle-ci, prise par une seule caméra, est projetée à la fois en direct et avec un retard de 3 secondes à peine. Au moindre geste apparaissent deux images de soi-même, plus ou moins détachées l'une de l'autre selon l'ampleur du mouvement. Ce n'est pas une rémanence ni un *feedback*, mais une deuxième image fantomatique de soi. Le seul moyen de se voir « unique » est de ne pas bouger. On se perçoit ainsi simultanément dans le présent accompagné de son image passée, qui peut être aussi interprétée comme une image future se détachant du présent.

Les deux premières vidéos de Peter Campus, *Dynamic Field Series* et *Double Vision* (1971), réalisées en même temps que les installations, inaugurent ces expérimentations sur le dédoublement, la vision, la perception de l'espace. En noir et blanc, enregistrées sur des bandes demi-pouce, ce sont des sortes d'incunables de la vidéo.

SALLE 3

Dans cette salle sont présentées six des sept vidéos réalisées entre 1973 et 1976, dans des studios de télévision expérimentale. Ces performances explorent des traitements électroniques spécifiques pour mettre en question à la fois l'unité et l'intégrité du corps, et l'image comme illusion. Elle n'est jamais qu'une surface, le lieu d'un dédoublement constant, d'une identité problématique. Dans toutes ces vidéos, le corps est blessé, déchiré, évidé, mis en apesanteur, le visage brûlé, étouffé, balafré, divisé, retourné comme un gant. Autant de figures dramatiques où l'autoportrait est mis à mal et qui contrastent avec l'expression impassible de l'artiste, expérimentateur concentré sur sa tâche.

Avec *dor* (1975), l'image ne peut se former que si le visiteur est dans le champ de la caméra et dans la zone de lumière, c'est-à-dire encore dans le couloir, mais c'est

seulement en se tenant sur le seuil qu'il pourra s'apercevoir sur le mur de la chambre, et ce sera nécessairement de profil. Il se verra alors en train d'essayer de se voir. Le point de vue de l'observateur et la surface de projection sont rabattus sur le même plan. Ce décentrement extrême du sujet teste les limites de son rapport à la représentation. *Head of a Man with Death on His Mind* (1977-1978) est une projection de grande dimension d'un enregistrement en plan fixe et rapproché du visage d'un acteur. Le visiteur, maintenant rejeté à l'extérieur de la scène, reprend sa place de spectateur, pour être confronté au regard d'un autre. Un regard sans contexte, insistant, continu, immobile ou presque, qui lui renvoie son propre regard. Le circuit est bouclé et la vidéo menée à sa propre fin, là où le mouvement qui la définit tend à se figer. Le spectateur ne reviendra plus à l'image, et Peter Campus ne fera plus de vidéo jusqu'en 1996.

SALLE 4

De 1978 au milieu des années 1990, Peter Campus se consacre à la photographie. Il commence par une série de portraits en studio avec un Polaroid dont *Untitled (Man's Head)* et *Untitled (Woman's Head)*, datant de 1979 et 1978, sont des exemples. Tel un sculpteur, il travaille un visage avec la lumière, exploitant un contraste élevé pour éliminer tout détail et souligner avec force une expression, à la manière d'un masque antique qui exagère une émotion. Puis Campus photographie en extérieur des sites désertés, des paysages et des éléments naturels : torrents, feuilles, pierres ou insectes qu'il prend en gros plan. L'installation composée de quatre projections de photographies de pierres témoigne de ce travail. Tels des corps flottants émanant de l'obscurité du mur, les pierres démesurément agrandies, isolées de leur contexte et projetées à différentes hauteurs, semblent suspendues entre chute et envol. Le redressement opéré par la projection qui défie les lois physiques de la pesanteur et le changement de dimensions confèrent à ces pierres polies par le temps une qualité abstraite et attirent le regard

sur leur pure texture. Ces objets indéterminés mais non quelconques, choisis par l'artiste et chargés d'affect, sont livrés à une autre projection, celle de l'imagination du visiteur, qu'il y voie un cœur, un crâne ou une planète. Après la photo numérique et plusieurs collages, Campus revient à la vidéo en 1996-1997. Il utilise alors les nouvelles possibilités de montage et de traitement de l'image pour réaliser plusieurs vidéos à caractère autobiographique et poétique. À partir de 2008, il soumet paradoxalement ses vidéographies en haute définition à un effet d'abstraction, en traitant la couleur et la dimension des pixels en mouvement. Une vague (*a wave*, 2009) devient une barre de cubes blancs qui se soulèvent et déferlent comme autant de solides qui s'effondrent ; les variations de la lumière sur une grange en plan fixe (*barn at north fork*, 2010), sont interprétées en plaques de pixels qui restructurent le bâtiment et produisent comme un battement de l'architecture. L'activité de perception du visiteur est alors stimulée d'une toute autre manière.

SALLE 5

Avec la vidéo 4K (ultra-haute définition), Campus s'éloigne de ses recherches sur l'abstraction numérique pour à l'inverse saisir la scène avec une extrême finesse. Les petites touches de couleurs vives, les jeux subtils de la lumière sur le bassin du port à marée basse, la qualité des matières et des textures, le léger ralenti de la scène, tout dans *convergence d'images vers le port*, tournée en 2016 dans le petit port français de Pornic, nous emporte dans un univers de pures sensations. Cette œuvre commandée par le Jeu de Paume pour cette exposition est un dispositif environnemental composé de quatre projections de grande dimension. Une image échappe toujours au visiteur, qui reconstitue mentalement, au rythme de son déplacement, divers aspects d'un lieu saisi depuis des points de vue multiples, mais non simultanés. « Arracher aux clichés une véritable image », telle était la question évoquée par Gilles Deleuze à la fin de *L'Image-Mouvement*. Ces images qui sont de la durée pure, des « images-temps », appellent à voir ce que l'on croit connaître dans les paysages les plus familiers et tirent leur force de l'acuité du regard et de l'intensité de l'émotion de l'artiste qu'elles invitent à partager.

Anne-Marie Duguet
Commissaire de l'exposition

Retrouvez une sélection d'ouvrages liés à l'exposition
sur le site de la librairie du Jeu de Paume :
www.librairiejeudepaume.org

Et des articles autour de l'exposition
sur le magazine en ligne du Jeu de Paume :
lemagazine.jeudepaume.org

Catalogues d'exposition

■ *peter campus*, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017.

Vol. 1 : catalogue de l'exposition du Jeu de Paume, « video ergo sum ».

Vol. 2 : reproduction du catalogue de l'Everson Museum of Art de 1974.

Vol. 3 : recueil des écrits de l'artiste avec interface permettant l'accès à toute l'œuvre via une application de Réalité Augmentée.

■ *Peter Campus, Analog + Digital Video + Foto 1970-2003*, Brême, Kunsthalle Bremen, 2003.

Articles et essais sur l'œuvre de Peter Campus

■ BAUMGARTNER, Frédérique, « Peter Campus. Interface, 1972 », in VAN ASSCHE, Christine (dir.), *Collection nouveaux médias : installations. La Collection du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 106-109.

■ DUBOIS, Philippe, « L'état-vidéo : une forme qui pense. Une histoire en deux mouvements », in *Vidéo topiques : tours et retours de l'art vidéo*, Paris, Paris-Musées / Strasbourg, Les Musées de Strasbourg, 2002, p. 42-52.

■ DUBOIS, Philippe, « L'ombre, le miroir, l'index. À l'origine de la peinture : la photo, la vidéo », *Parachute*, n° 28, printemps 1982, p. 26-27 ; rééd. in *La Question vidéo, entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2011, p. 17-52.

■ DUGUET, Anne-Marie, « Peter Campus : Entre un double et l'autre », *Exposé*, n° 2, Orléans, éditions HYX, 1995, p. 24-31 ; rééd. in *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002 (avec CD-Rom).



barn at north fork,
2010
Vidéo numérique HD,
vidéographie, couleur,
son, 24 min, en boucle
Courtesy de l'artiste
et de la Cristin Tierney
Gallery

■ DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in « Vidéo », *Communications*, n° 48, 1998, p. 221-242 (en ligne : http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1728).

■ GRAND, Philippe, « Peter Campus. Negative Crossing », in *Biennale d'art contemporain de Lyon : installation, cinéma, vidéo, informatique*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1995, p. 136-139.

■ HANHARDT, John, « Peter Campus by John Hanhardt, entretien », *Bomb Magazine – Artists in Conversation*, n° 68, été 1999 (en ligne : <http://bombmagazine.org/article/2236/peter-campus>).

■ LAGEIRA, Jacinto, « Peter Camus. Le corps en points de vue », in *Regard oblique. Essais sur la perception*, Bruxelles, La Lettre volée, 2013, p. 229-256 : réed. augmentée de son essai publié dans *Parachute*, n° 121, janvier-mars 2006 (en ligne : http://petercampusvideos.com/writings/Lageira-Jacinto_PeterCampus-LeCorps_Parachute.pdf).

■ LAGEIRA Jacinto, « CAMPUS PETER (1937-) », in *Encyclopædia Universalis* (ligne : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/peter-campus/>).

■ MOISDON, Stéphanie, « Peter Campus », in *Vidéo et après, La Collection vidéo du Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou / éd. Carré, 1992, p. 90-95.

■ ROMAN, Mathilde, « Contours de l'image de soi : Peter Campus et Jean Otth », in *Art vidéo et mise en scène de soi*, Paris, L'Harmattan, 2008, p. 43-53.

■ ROSS, Christine, « La blessure de la surface », in *Images de surface. L'Art vidéo reconsidéré*, Montréal, Artextes, 1996, p. 68-76.

■ TREMBLEY, Nicolas, « Les vidéos de Peter Campus », *Vidéoformes*, n° 7, printemps 1995, p. 50-59, à paraître sur le magazine en ligne du Jeu de Paume.

■ VAN ASSCHE, Christine, « Une histoire de vidéo », in *Vidéo et après. La Collection vidéo du Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou / éd. Carré, 1992, p. 10-15.

■ VAN ASSCHE, Christine, « Peter Campus », in *Vidéo et après. La Collection vidéo du Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou / éd. Carré, 1992, p. 22-25.

■ VIOLA, Bill, « Peter Campus: Image and Self », *Art in America Magazine*, 1^{er} février 2010 (en ligne : <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/peter-campusimage-and-self>).

Sites web et ressources en ligne

■ Site de l'artiste : petercampus.net

■ *Three Transitions* de Peter Campus sur Vimeo : <https://vimeo.com/21140656>

■ Site de la galerie Cristin Tierney, New York : cristintierney.com/artists/peter-campus

■ Biographie, extraits et notices d'œuvres de Peter Campus sur l'Encyclopédie nouveaux médias : newmedia-art.org et sur Medien Kunst Netz / Media Art Net : <http://www.medienkunstnetz.de>

1937

Naissance à New York le 19 mai, d'un père roumain et d'une mère ukrainienne. Enfance dans le West Upside.

1942-1951

Fréquent l'école expérimentale Walden. Décès de sa mère en 1944. Vit avec son père médecin et son frère aîné. Son père lui donne son appareil photo. Installation de la famille dans le Queens en 1951. Commence à peindre, jusqu'en 1960.

1955-1960

Commence des études d'ingénieur à l'Ohio State University; deux ans plus tard, choisit d'étudier la psychologie expérimentale et obtient un diplôme de Bachelor of Science.

1961-1962

Suit des cours de cinéma au City College Film Institute de New York.

1962-1970

Travaille pour différentes compagnies cinématographiques; fait aussi des montages de documentaires. Réalise un court film de fiction, *Dark Light*, en 1966.

1968

Assiste Joan Jonas pour la prise de vue et le montage de son film *Wind* et rencontre plusieurs artistes dont Robert Smithson, Yvonne Rainer, Nancy Holt et Charles Ross.

1969

Voit pour la première fois des vidéos de Bruce Nauman; achète du matériel vidéo.

1969-1972

Travaille sur plusieurs films pour le Metropolitan Museum of Art de New York.

1971

Première installation vidéo en circuit fermé, *Kiva*, et première bande vidéo, *Dynamic Field Series*, présentée au Finch College Museum of Art, New York.

1972

Première exposition personnelle à la Bykert Gallery, New York: présente *Kiva*, *Interface* et *Mer*.

1973

Réalise *Three Transitions* dans le cadre d'une bourse au New Television Workshop de la WGBH de Boston. Présente *Kiva* lors de la Biennale du Whitney à New York.

1974

Reçoit une bourse de recherche de la chaîne de télévision WNET et réalise *R-G-B*. Première grande exposition comprenant sept installations vidéo en circuit fermé à l'Everson Museum of Art de Syracuse (État de New York); Bill Viola est alors son assistant. Présentation d'*Interface* lors de « Projekt 74 » au Kölnischer Kunstverein de Cologne.

1975

Troisième exposition personnelle à la Bykert Gallery. Reçoit une bourse Guggenheim.

1976

Reçoit un prix du National Endowment for the Arts et réalise *Four Sided Tape*, *Third Tape*, *East Ended Tape* et *Six Fragments*.

1976-1979

Enseigne au Center for Advanced Visual Studies au MIT, Cambridge (Massachusetts).

1977

Participe à la documenta 6 de Kassel avec l'installation *aen*.



Murmur, 1987

Projection photographique à partir d'une diapositive numérisée. Museum Abteiberg, Mönchengladbach

1978

Participe à la Biennale de Venise avec deux larges projections de diapositives, *Man's Head* et *Woman's Head*.

1979

Première grande exposition personnelle en Europe au Kölnischer Kunstverein de Cologne. La photographie devient sa principale pratique jusqu'au milieu des années 1990.

1979-1980

Passe six mois à Berlin grâce à une bourse de la DAAD.

1979-1998

Expositions à la galerie Paula Cooper, New York.

1982-2014

Enseigne un an à la Rhode Island School of Design, puis à la New York University pendant 29 ans.

1989-1990

Série de dessins par ordinateur et premières photographies numériques.

1991

Enseigne à la HFG de Karlsruhe.

1995

Recommence à faire de la vidéo avec le soutien de la Bohen Foundation.

1997

S'installe à Long Island (État de New York).

2002-2017

Expositions à la galerie Leslie Tonkonow Artworks+Projects, New York (2002-2007). Importante exposition rétrospective à la Kunsthalle de Brême : « Peter Campus. Analog + Digital Video + Foto 1970-2003 ». Expositions dans les galeries Albion, New York (2008-2009), Bryce Wolkowitz, New York (2012), et Cristin Tierney, New York (depuis 2010).

—

Vit et travaille aujourd'hui à East Patchogue, Long Island, avec sa femme Kathleen J. Graves.



Double Vision, 1971

Vidéo noir et blanc, son, 14 min 45 s

Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery

APPROFONDIR L'EXPOSITION

En regard du parcours et des œuvres de Peter Campus, cette partie du dossier aborde cinq thématiques :

- « Approches de l'art vidéo » ;
- « Dispositifs et installations en circuit fermé » ;
- « Reflets et miroirs » ;
- « D'un double à l'autre » ;
- « Corps et processus de perception ».

Afin de documenter ces champs d'analyse et de réflexion sont rassemblés ici des extraits de textes d'historiens, de théoriciens et d'artistes, que les visiteurs et les lecteurs pourront mettre en perspective.

Des orientations bibliographiques et des ressources en ligne autour de l'art vidéo permettent ensuite de prolonger et de compléter ces axes thématiques.

INTRODUCTION

■ « Il est souvent remarqué avec étonnement et admiration que les installations de Peter Campus parviennent à créer des expériences troublantes avec peu de moyens. Qu'on ne s'y trompe pas, rien de simple ici, la puissance de l'expérience vécue résulte d'un réglage complexe minutieusement calculé. Pour de multiples raisons, ces œuvres ne circulent pas aussi aisément que les vidéos par lesquelles on connaît aujourd'hui surtout le travail de l'artiste. La plupart des installations, et pas seulement celles de Peter Campus, finissent par être seulement imaginées à partir de quelques schémas, notes, descriptions techniques ou témoignages de critiques privilégiés. [...] Pour peu que l'on s'attarde sur les éléments préparatoires, on est frappé par la complexité et la subtilité de la dimension conceptuelle qui sous-tend et en même temps dépasse l'expérience des œuvres de Peter Campus.

Plusieurs mouvements s'emboîtent au cours de ces quarante-cinq ans de réalisations : une onde de grande amplitude d'abord, de la vidéo à la photo à la vidéo, et des ondes plus courtes ou disons des oscillations entre le mouvement et la stase, l'abstraction et la figuration, l'extérieur et l'intérieur, le moi et l'autre, la basse et la haute définition. De la première installation vidéo en circuit fermé – étonnante machine de vision électronique – qui capture l'environnement et les visiteurs dans un complexe jeu de reflets et de feedback, jusqu'à la dernière installation environnementale à plusieurs écrans où s'exprime la sensibilité de l'artiste à un lieu et aux variations subtiles de la lumière, ce sont toujours les processus de la vision et de la perception, l'engagement du corps et du regard dans l'œuvre qui sont en jeu. Partout une intensité contenue, réglée, l'émotion à fleur d'une surface travaillée par des écarts et autant d'incertitudes.

Évoquer des ruptures lors d'un changement de média est une idée puriste (moderniste) fondée sur des considérations techniques, fort éloignées des préoccupations des jeunes artistes des années 1960 qui refusaient de laisser enfermer leur pratique dans un média spécifique. Si l'on tente de suivre au contraire les lignes d'un travail qui s'affirment en

profondeur, se redessinent d'un média à l'autre, entre eux, on traversera plutôt la dimension temporelle des œuvres, les modes d'implication du spectateur ou le travail de l'image. Peter Campus expérimente sur cette limite où se perd la distinction entre les médias, davantage intéressé par la tension qui résulte de la création d'une image fixe en vidéo, ou par la manière dont l'énergie lumineuse de la projection fera vibrer la photographie. »

Anne-Marie Duguet, « De légers décalages. Des images qui durent », in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 19-21.

■ « le projet anarchive me donne l'occasion de reconsidérer l'ensemble de mon travail artistique de ces quarante dernières années, et de montrer quels liens existent entre ses différentes phases et la variété des médias utilisés. ces liens sont : mon intérêt pour le rapport de notre culture aux technologies et les interactions qui s'opèrent entre ces technologies et nous-mêmes ; ce qui rattache notre monde individuel, dont nous sommes le centre, au reste du monde, dont nous ne sommes qu'une infime partie ; l'apparence des choses, selon qu'on les voit de l'intérieur ou de l'extérieur ; les conséquences de plus en plus graves de la rupture de notre lien avec la nature ; enfin, la puissance même de l'art, qui traverse notre culture telle une force profonde et continue.

j'ai commencé à travailler avec la vidéo sous l'effet conjugué de mes études de psychologie cognitive, de mon intérêt pour ce nouveau média et ce qui le distinguait du cinéma. ce travail est devenu intensément introspectif, et au bout de dix ans j'ai ressenti le besoin de changer de direction.

j'aspirais à plus de liens avec le monde extérieur et moins d'insistance sur le regard introspectif. c'est ainsi qu'ont commencé ces vingt-cinq années pendant lesquelles j'ai considéré, avec mon œil mental, en utilisant les perceptions modifiées par mon propre psychisme, l'illusion de solidité et de fixité de la matière – d'abord sous forme d'objet, puis, comme je le fais aujourd'hui, sous forme de pixels grossis en perpétuel mouvement et subissant des variations de forme, de couleur et de lumière. »

peter campus, « anarchive » (east patchogue, mars 2015), in vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 13.

■ « L'histoire de la vidéo est une histoire complexe car née au milieu de la crise du modernisme, elle en hérite les considérations formalistes mais elle est, dans le même temps, confrontée à ses hybrides (le cinéma, la photo), ses leurreurs (la télévision) et son devenir (le numérique); c'est donc une histoire qui n'a rien d'autonome, mais qui pourtant constitue, si ce n'est un territoire spécifique, une zone d'échange, de circulation, de transformation aussi bien d'images que de genres, de domaines conceptuels, de relations. »

Françoise Parfait, « Introduction », in *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001, non paginé.

■ « L'apparition de l'art vidéo aux États-Unis et en Europe est liée au début des années 1960 au développement de Fluxus. Elle manifeste une volonté de remise en cause de l'image télévisée figée dans un schéma narratif dérivé du langage et participe au bouleversement des pratiques et techniques traditionnelles de l'art entamé par les artistes tels que Robert Rauschenberg, John Cage, etc. En 1963, Nam June Paik et Wolf Vostell font les premiers essais de distorsions d'images. [...] »

On distingue souvent dans l'art vidéo trois catégories de travaux :

- La vidéo enregistrement d'une performance, d'un concert, d'un happening : vidéo témoin, mémoire vivante qui peut aussi s'intégrer à l'action. Ces images diffusées en temps réel sur lesquelles on peut immédiatement intervenir ont séduit beaucoup d'artistes dits du comportement et joué un rôle déterminant dans le développement du Body Art.
- La vidéo expérimentale (parfois nommée vidéo formelle) a d'abord recours au traitement électronique de l'image qui permet d'innombrables manipulations (coloration artificielle, déformations, trucages, feedback), puis plus récemment aux images entièrement produites par ordinateur : images en 2D, dont l'outil de base est la palette graphique, images 3D, images sans caméra : ces images de synthèse laissent entrevoir une révolution dans la communication et la création.

- Les installations vidéo : vidéo sculptures, vidéo environnements, utilisent souvent plusieurs moniteurs associés parfois à des objets d'un tout autre ordre. Ces installations dites en circuit fermé (où le spectateur est lui-même intégré) ou au contraire multi-canaux à vision frontale ou dispersée dépendent autant du matériel utilisé que des intentions de l'artiste. Mais elles impliquent toujours une réflexion sur le temps, l'espace et même le mouvement propre à la vidéo. »

Mathilde Ferrer, Marie-Hélène Colas-Adler et Jeanne Lambert-Cabrejo (dirs.), *Groupe, mouvements, tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Paris, ENSBA, 2001, p. 57-58.

■ « De la même manière que les yeux balaient le champ visuel pour en appréhender topographiquement les mesures, les formes et en construire une représentation, le canon électronique libère des points de lumière sur la surface réceptrice (la dalle du moniteur), par balayage à une vitesse calculée en nanosecondes, afin de constituer une image acceptable pour l'œil. Le point en vidéo est donc une fraction temporelle du balayage ; le matériau fondamental de l'image vidéo est le point-durée et non plus le point-espace de la photographie et du cinéma. Le balayage optique et le balayage électronique présentent donc des similitudes dans leur manière de décomposer l'espace en durée, et d'en élaborer une représentation relevant d'une véritable analyse. Les points-espace-temps-lumière électroniques sont balayés par rangées ou lignes juxtaposées horizontalement par centaines (cela varie selon les systèmes, autour de 600, 625 pour les standards Secam et Pal pour former la surface vidéographique). [...] L'image vidéographique préexiste à toute représentation mimétique qu'elle pourrait figurer : c'est l'écran de neige qui apparaît dès que l'écran s'allume, dès que le dispositif (télévision ou caméra) est branché, lorsque les programmes sont terminés mais que la machine reste activée. Cette neige électronique, véritable matrice vibratile, potentiellement pleine de toutes les images du monde, figure un état primitif de l'image, un état de celle-ci avant sa réalisation en tant qu'apparence : la neige comme devenir-image, élément, aliment dont sera faite la chair de l'image. Élément d'image (*picture element*), le pixel est perçu dans sa précision mathématique lorsque le regard s'approche de l'écran d'un peu trop près ; alors que dans une vision plus enveloppante, il participe d'une surface étoilée de points blancs dans une obscurité active. [...] Peter Campus (1947, USA) expérimente les images de neige dans la monobande *Set of Coincidence* (1974), en faisant jouer "ton sur ton" des silhouettes de son corps découpées dans la substance vibrante dont la texture est différente de celle du fond : neige sur neige, la figure se camoufle ainsi, par effet mimétique, sur un "fond" qui s'avère être fait de la même pâte que lui. À la fois contenant et contenu, sans épaisseur, cet être de trame scintille dans un milieu identique, s'avancant sous la forme d'un corps dématérialisé, "fantomal" et évanescent. Image démultipliée d'un corps en apesanteur évoluant dans une fausse profondeur, mise en avant du matériau scintillant, fascination pour la volubilité du signal vidéographique... : autant de mirages qui vont attirer les explorateurs de la première décennie mais aussi les voyageurs plus avertis de la suite. »

Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001, p. 96-97.



Set of Coincidence,
1974
Vidéo couleur, son,
13 min 24 s
Courtesy de l'artiste
et de la Cristin Tierney
Gallery

■ « Les vidéos de Bruce Nauman, que Peter Campus découvre à la galerie Castelli-Sonnabend à New York en 1969, l'ont fortement impressionné. La vidéo n'y est pas un simple moyen d'enregistrement de la performance, elle en est un paramètre actif, nécessaire, que la position de la caméra bascule ou renverse l'espace, que les limites de l'écran redoublent celles de la scène filmée, ou que l'image et le son soient désynchronisés.

Déjà familiarisé avec les techniques électroniques en travaillant pour la télévision, Campus avait aussi suivi les développements de la performance en fréquentant la communauté artistique new-yorkaise active autour de la Judson Memorial Church à la fin des années 1960, un lieu de manifestations d'une avant-garde ouverte à toutes les disciplines. S'y retrouvaient entre autres Yvonne Rainer, Simone Forti, Steve Paxton, Trisha Brown, Nancy Holt, Robert Smithson, Robert Morris ou Joan Jonas que Campus avait assistée pour son film *Wind* en 1968.

Les vidéos de Campus sont toutes des performances : une action est accomplie, qui a sa durée propre, elle est enregistrée en continu et en plan fixe, à l'exception des vidéos de 1971. La durée de l'enregistrement et celle de l'action coïncident. Le corps de l'artiste est son matériau premier, objet et sujet de l'expérience. Seul dans l'intimité de son studio, il procède librement à des essais, et grâce au moniteur de contrôle, peut faire d'un seul coup d'œil les ajustements nécessaires en direct. C'est ainsi que travaillaient Vito Acconci, Bruce Nauman ou Joan Jonas. [...]

Dans la première bande en noir et blanc de 1971, *Dynamic Field Series*, Campus utilise délibérément une caméra qui ne comporte pas de viseur, à l'instar des caméras de surveillance. Détachée de l'œil, elle permet de saisir les points de vue les plus inhabituels et de transformer la perception de l'espace représenté. Suspendue à une corde du haut d'un bâtiment, sa rotation donne vite l'impression que c'est la scène filmée, constamment décentrée, qui tourne autour d'un axe, et non la caméra. Ou encore tenue au niveau de la ceinture et orientée vers

le sol pour capter les pas du performer, le sol finit par apparaître comme un mur qui se dérobe à la marche. »

Anne-Marie Duguet, « De légers décalages. Des images qui durent », in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 55-56.

■ « Mathilde Roman : Vous avez commencé à travailler avec la vidéo au début des années 1970, après avoir étudié la psychologie et suivi des cours de cinéma au City College de New York. En quelques années, vous avez exploré les diverses potentialités du médium, établi des liens avec la performance et ouvert le champ de l'installation, tout en donnant au spectateur une position centrale. Quel regard portez-vous rétrospectivement sur vos débuts ? Comment êtes-vous venu à la vidéo ?

Peter Campus : J'ai toujours été attiré par la vidéo. J'étais jeune, le médium était nouveau, il avait quelque chose d'instantané. Plus j'ai appris à le connaître, plus je l'ai aimé. À l'époque, en 1970, il y avait aussi la performance, qui possédait déjà sa propre histoire depuis les années 1960, grâce à Yvonne Rainer, qui a énormément compté pour nous, Trisha Brown, Steve Paxton... Les troupes de danse étaient très présentes.

M. R. : Vous avez assisté à beaucoup de leurs spectacles ?

P. C. : Oui, nous allions tous voir les mêmes choses. Quand Steve Reich donnait un concert, on y retrouvait le même petit monde, y compris Philip Glass.

Tout cela a explosé dans les années 1970 quand chacun s'en est allé de son côté. Il n'y a donc eu que six ou sept années pendant lesquelles nous avons pu être ensemble, discuter ensemble. Mes premiers travaux s'inspiraient vraiment de la performance. D'un côté, il y avait Nam June Paik, Ira Schneider, Frank Gillette, qui exposaient à la Howard Wise Gallery. Mais je ne m'intéressais pas trop à ce type de vidéo. Et de l'autre, il y avait le travail de Bruce Nauman, que je trouvais fabuleux parce qu'il alliait performance et vidéo, et qu'il utilisait la vidéo de la manière qui m'intéressait, c'est-à-dire en soulevant des questions

telles que : en quoi la vidéo diffère-t-elle du cinéma ? En outre, il y avait cette théorie de McLuhan, selon laquelle chaque nouveau médium tend à imiter le médium dont il procède. La vidéo tend donc à imiter le film, mais j'étais d'avis qu'elle le faisait mal. Ce qui me plaisait dans la vidéo, c'était que la caméra était séparée de l'image à l'époque. On n'avait pas besoin de regarder par le viseur, on pouvait la poser quelque part et voir ce qui se passait, quelles images elles captait, en installant un moniteur plus loin. C'est que faisait Nauman – je pense à la série des couloirs (« corridors »), avec le moniteur installé au fond. Ses vidéos donnaient l'impression qu'il n'y avait que lui et la caméra, que tout fonctionnait en circuit fermé entre le performer et la caméra. C'était cela, pour moi, le potentiel de la vidéo. Me déplacer avec une équipe de tournage pour filmer ne me disait rien, car c'est ce que j'avais fait pendant les huit années où j'avais travaillé dans la production cinématographique. Impossible, pour moi, de fonctionner avec une équipe, même si c'est ce que font certains vidéastes. Comme Courbet, qui peignait avec trente personnes allant et venant dans son atelier. En ce qui me concerne, j'aime bien que la chose soit privée.

M. R. : Ensuite, vous avez marché dans les pas de Nauman, combinant performance, vidéo et installation. Dès le début, vous avez accordé une grande importance à l'espace et au corps dans leurs rapports avec l'image.

P. C. : Dans mon idée, l'installation vidéo était ce qui était le plus intéressant. »

Mathilde Roman, « Conversation avec Peter Campus, Patchogue, juillet 2016 », in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 167-169.

■ « L'installation vidéo s'inscrit à la fois dans la tradition des dispositifs de visibilité (de la *caméra obscura* des astronomes antiques aux panoramas du XIX^e) et dans le sillage des formes modernes de sculpture et d'architecture liées au minimalisme. [...] Le lieu d'exposition (en tant qu'espace physique et lieu symbolique) et l'écran lui-même ont été soumis à des interrogations et à des remises en question de leur fonctionnement habituel. Si la possibilité récente des écrans plats réinstalle littéralement la vidéo dans la tradition picturale, accomplissant ainsi le rêve rassurant d'une peinture animée, ce n'est pas de ce côté-là que se situent les entreprises les plus audacieuses de l'art vidéo ; elle rassure tout au plus l'institution et le collectionneur. En cherchant sa place dans le lieu de l'art, la vidéo a provoqué les habitudes et posé comme un problème artistique le rapport entre extérieur et intérieur, public et privé, lumière et obscurité, individu et collectif, contrainte et liberté, perception, attention et consommation. L'image, traditionnellement accrochée au mur, intégrée à l'architecture ou, plus récemment, projetée sur l'écran frontal du théâtre cinématographique, a toujours été dépendante d'un bâti, le mur restant la référence la plus commune. Or la vidéo est arrivée non pas avant tout comme image, mais comme dispositif technique et visuel : le moniteur, ou poste de télévision, lourd et encombrant, transporte d'emblée dans la salle d'exposition son mode d'accrochage propre, à la manière d'un *readymade*, objet autonome pouvant prendre des positions quelconques dans l'espace. La liberté émanant de cette contrainte s'est exprimée dans des combinaisons d'agencements et de variations du nombre de

moniteurs, à la manière des constructions de cubes minimalistes. C'est dans les installations faisant appel au processus de la vision et de la fabrication de l'image dans la boucle du direct que les artistes ont commencé à construire des dispositifs sculpturaux et architecturaux mettant en scène l'image dans une configuration spatiale spécifique. »

Françoise Parfait, « L'installation en collection », in Christine Van Assche (dir.), *Collection nouveaux médias : installations. La Collection du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 47-48.

■ « Vidéo-sculpture, vidéo-environnement, installation-vidéo, performance-vidéo... Ces catégories en vigueur désignent, non sans certains flottements, des expérimentations participants de courants artistiques qui emportent les taxinomies existantes, contestent l'étanchéité des domaines et des techniques d'expression. Elles ont d'abord en commun d'investir un espace et d'exhiber l'appareil vidéographique ou du moins certains de ces éléments. L'intérêt porté à la seule image se déplace sur la définition d'espaces nouveaux intégrant une quatrième dimension. Espaces traversés par le temps, temps du direct et temps du différé, où peuvent se jouer les relations les plus complexes entre ici et ailleurs, présent et passé, image et réalité. Ces dispositifs se distinguent par leur mode d'occupation de l'espace, par la manière dont ils impliquent le visiteur, par les actions dans lesquelles ils sont engagés. [...] Les installations attribuent moins d'importance à la composition plastique qu'au dispositif, elles intègrent surtout la dimension du direct qui autorise des échanges entre le dehors et le dedans, des imbrications subtiles d'espaces et de temps. Simultanéité et ubiquité défient les exclusions et les clôtures, et permettent d'engendrer des expériences perceptives très particulières. »

Anne-Marie Duguet, *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris, L'Échappée belle / Hachette, 1981, p. 215-216 et p. 224.

DISPOSITIFS ET INSTALLATIONS EN CIRCUIT FERMÉ

■ « Peter Campus crée des dispositifs sculpturaux complexes, utilisant caméras de télévision, projecteurs vidéo et moniteurs comme éléments de structuration de base de ses œuvres tout en se reposant largement, pour l'appréhension plus générale de l'œuvre, sur la façon dont la lumière organise l'espace et le spectateur interagit. Chaque œuvre constitue en soi un énoncé complet, économique dans ses moyens et précis dans son exécution, en même temps qu'une investigation élégante, énigmatique et fugitive. Ainsi qu'il l'a lui-même expliqué, Campus considère la vidéo comme une "fonction de réalité". En d'autres termes, l'artiste pose une équation qui établit un rapport réel et connaissable entre ce qu'on pourrait appeler la réalité directement perçue et la réalité en apparence modifiée qu'offre l'image vidéo, le reflet, ou même l'ombre. »

David A. Ross, « Peter Campus : Vidéo en circuit fermé », *peter campus*, vol. 2, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 46 (trad. fr. du texte du cat. de l'exposition « Peter Campus: closed circuit video, seven drawings », Syracuse, Everson Museum of Art, 1974).

■ « 1 – Si nous voulons éviter le problème que constituerait la création d'un système visuel réduisant la capacité de l'œil, nous devons dissocier la caméra vidéo de l'œil et la traiter comme une extension de la pièce.

Au lieu de limiter la quantité d'informations visuelles qui parvient à l'œil mental en substituant un champ abstrait au champ de vision naturel, il est possible d'incorporer l'information vidéo au champ de vision du spectateur, ce qui permet d'augmenter le potentiel de la situation visuelle. La caméra vidéo autorise la coexistence simultanée de notre point de vue et d'un point de vue extérieur. Ce progrès, par rapport à la caméra de cinéma, est dû au tube vidicon qui, fonctionnant comme la rétine, convertit l'énergie lumineuse (les photons) en énergie électrique.

2 – Le moniteur est un objet dont la présence dans l'espace est fixe. D'où le fait que le spectateur peut facilement le situer par rapport à sa propre personne. Comparez cette situation à celle de la salle de cinéma, où tout est fait pour

réduire à néant notre capacité à situer l'écran dans l'espace du spectateur en limitant toutes les possibilités de mouvements oculaires centraux (la vision foévale). En présence d'un moniteur vidéo, les mouvements oculaires centraux tendent à délaisser la surface de l'écran pour se porter sur sa place même et sa situation par rapport à la pièce. [...]

3 – La reconversion de l'énergie électrique en énergie lumineuse qu'opère le moniteur vidéo peut ensuite être redirigée vers un mur ou un écran par le biais d'un projecteur vidéo. C'est un changement d'importance, qui se traduit non seulement par une augmentation du format de l'image, mais aussi par une perte au niveau du détail et de l'illusion de profondeur.

Le spectateur est, en général, incapable de faire des distinctions d'échelle. J'entends par là : un objet grossi ne lui cause pas de surprise, même s'il le perçoit comme étant beaucoup plus proche qu'il n'est.

Bien que l'image soit aisément situable dans l'espace d'une pièce, les mouvements oculaires qui mobilisent la vision centrale peuvent se confiner au secteur de l'écran, induisant une désorientation de l'œil mental.

4 – Une autre transformation du rapport de l'espace de la vidéo à celui du spectateur s'opère lorsqu'on tourne la caméra vers le spectateur et qu'on projette devant lui l'image ainsi obtenue.

Conditionnés que nous sommes par l'image inversée que renvoie le miroir, nous sommes toujours surpris de la nature plus directe de l'image vidéo. Tout mouvement asymétrique induit une perte d'identification avec l'image de nous-mêmes qui est projetée.

La réponse à ce problème ne se fait jour qu'à partir du moment où le spectateur prend conscience de l'ensemble du mécanisme : de l'interaction caméra/projecteur/écran/spectateur.

Ainsi cette abstraction, qui se propose au spectateur en même temps que la réalité, définit pour lui une perception de la durée ancrée dans l'observation et conduisant à un ordre supérieur de réalité.

5 – Je parle ici d'une image simultanée ou, plus exactement, quasi simultanée. (Quasi simultanée parce qu'il y a une certaine déperdition de temps ; mais elle est de l'ordre de la vitesse de la lumière, de celle des électrons ou des influx nerveux, et donc imperceptible pour la conscience humaine). Dans une vidéo en circuit fermé, nous n'avons plus affaire à des images finies dans le temps. La durée de l'image devient une propriété de la pièce. »

Peter Campus, « la vidéo en tant que fonction de réalité » [janvier 1974], in *peter campus*, vol. 2, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 54-56 (trad. fr. du texte du cat. de l'exposition « Peter Campus: closed circuit video, seven drawings », Syracuse, Everson Museum of Art, 1974).

■ « La possibilité de faire l'expérience du présent, et donc d'y inscrire des durées, serait ainsi bien l'ultime spécificité du dispositif vidéographique. C'est sous la forme de l'installation que se réalisent le mieux les conditions de cette expérience, car le temps s'y trouve spatialisé, et que l'observateur est amené à y investir une réflexion qui organise ses sensations et la perception de son ou ses images, en vue de la construction d'une subjectivité. Du

circuit fermé à la téléprésence, les années 1970 font encore leur travail de défrichage, et par là même pérennisent l'importance de la vidéo pour la mise en place de cette forme d'art encore balbutiante que sont les installations ; elles dessinent les contours d'un nouveau spectateur "sommé" désormais de s'engager dans une évaluation de l'image, et de l'image de lui le plus souvent. L'installation est conçue comme une sorte de piège, un dispositif en attente d'une proie certes consentante mais indispensable à la validation de ce dispositif. Dans ce type d'installation, on voit bien que la vidéo en tant que support d'enregistrement n'a aucune importance, c'est bien le dispositif qui est activé et qui fait œuvre, et non l'éventuelle trace qui va en être conservée.

Martial Raysse (1936, France) présente, en 1967 à la galerie Iolas à Paris, une installation dont le titre est très évocateur : *Identité, maintenant vous êtes un Martial Raysse*, l'identité étant à la fois la question – voire l'obsession à cette époque – de l'individu et celle de la vidéo. Il s'agit d'un panneau peint dans lequel est enchâssé un moniteur qui diffuse l'image du spectateur prise par une caméra placée au-dessus de lui à l'entrée de l'espace de l'installation. L'image de lui représente donc l'arrière de sa tête, mais elle est aussi inversée et en plongée ; elle est en quelque sorte "réfléchie", c'est-à-dire traitée par une pensée, dans le moniteur-tableau. Ce dispositif sûrement le premier en France à jouer sur une boucle du direct, installe face à face un spectateur et son image en direct, mais déformée par rapport à l'idée qu'il peut se faire de son image, dans un miroir par exemple. Ce genre d'installation "interactive" sera décliné pendant les années qui vont suivre, par tous ces artistes pionniers.

Sous la forme de l'installation, le circuit fermé active, intrigue et inquiète la vision du spectateur et sa perception tout entière dès qu'un décalage est amené par l'artiste par rapport à ce à quoi s'attend le spectateur.»

Françoise Parfait, Vidéo un art contemporain, Paris, Éditions du Regard, 2009, p. 130-131.

■ « Parallèlement au détournement du téléviseur, des artistes issus de la mouvance minimale s'approprient le moniteur de contrôle et la caméra de surveillance, avec pour objectif de l'inclure dans un dispositif spatial au sein duquel le spectateur, occupant la place principale, est entraîné dans un mouvement corporel. Le moniteur, et par la suite le vidéoprojecteur, est relié à une caméra qui filme le spectateur en direct et retransmet son image avec une perturbation (inversion, délai, décalage spatial, etc.). L'image n'est donc pas tournée, montée et préenregistrée : elle n'existe que lors de l'activation par le spectateur. "Lorsque l'observateur voit immédiatement son image et qu'il la voit répétée en boucle sur l'écran dans cette temporalité infinie, écrit Dan Graham, il connecte ses propres perceptions à son état mental. [...] Le retour crée un processus de connaissance permanente et un sens subjectif du temps extensible". Plusieurs dispositifs relèvent de ce champ perceptif : *Going Around The Corner Piece* (1970), de Bruce Nauman, mais aussi, de la même époque, *Interface* (1972), de Peter Campus, et le dispositif conçu en 1974 par Dan Graham lui-même, *Présent Continuous Past(s)*. Les deux premiers entraînent le spectateur dans une expérience perceptive spatiale, le dernier dans une expérience spatiale

et temporelle. Nam June Paik a réalisé un certain nombre de *TV Buddha*, mini-dispositifs constitués d'un bouddha, d'une caméra de surveillance filmant la statuette, et d'un moniteur dans lequel le bouddha se regarde. Le premier *TV Buddha*, acquis par le Stedelijk Museum d'Amsterdam, date de 1974. Par la suite, des artistes comme Renaud Auguste-Dormeuil, Julia Scher, Tony Oursler, notamment, ont continué à utiliser la caméra de surveillance dans des dispositifs de plus en plus complexes. Ces installations se réfèrent au cube blanc des minimalistes, et déclinent divers paramètres mettant en jeu l'espace blanc du musée, du matériel audiovisuel, et la participation du spectateur. »

Christine Van Assche (dir.), « Aspects historiques et muséologiques des œuvres nouveaux médias », in *Collection nouveaux médias : installations. La Collection du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 21-22.*

■ « Les Américains Bruce Nauman (1941) et Peter Campus (1937) sont deux excellents exemples d'artistes qui utilisent la caméra pour "espionner" leur propre personne et un public consentant. Cette utilisation de la vidéo en tant qu'outil de surveillance jouait avec l'usage qu'en fait l'État pour contrôler ses sujets et montrait ainsi du doigt un Big Brother devenu réalité. La technologie vidéo avait permis à l'État de nous regarder 24 heures sur 24. Elle permettait aux artistes de se regarder eux-mêmes et d'observer les autres. Pour *Performance Corridor* (1968-1970), Nauman conçut un espace oppressant délimité par deux murs parallèles s'élevant du sol au plafond. À une extrémité, deux moniteurs superposés incitaient à s'approcher. Le visiteur s'engageait alors avec méfiance dans le couloir et découvrait sa propre image enregistrée par une caméra de surveillance. À l'époque, la critique américaine Margaret Morse avait écrit : "J'ai eu comme l'impression que mon corps s'était décollé de mon image, que le sol sur lequel je m'orientais dans l'espace s'était déroché sous mes pieds." Le critique new-yorkais Peter Schjeldahl jugea quant à lui l'installation "impitoyable" et "sombre". Nauman était en effet très marqué par les univers confinés de Beckett qui, dans *Fin de partie*, *Pas moi* ou *Cap au pire*, fait évoluer des personnages anonymes dans des environnements désolés. Peter Campus fait partie de ceux qui ont fait du spectateur un collaborateur, volontaire ou non, de l'œuvre. Dans *Interface* et *mem*, deux installations vidéo du début des années 1970, les visiteurs d'une exposition devenaient l'œuvre d'art : filmés par une caméra, ils découvraient leur image projetée sur de grands écrans. Le positionnement des projecteurs ou l'introduction de discrets panneaux de verre agrandissait ou dénaturait l'image. Campus essayait donc déjà de sortir le visiteur de son rôle passif de spectateur. »

Michael Rush, L'Art vidéo, Londres, Thames & Hudson, 2007, p. 30-33.

■ « Déambulant au sein d'une image étendue dans l'espace, le spectateur est sollicité dans ses perceptions, entraîné dans une expérience au présent, mais ne se fait pas acteur : la mise en abyme est davantage mentale que corporelle [...]. Comme le pointe Elie During dans son analyse de *Present Continuous Past(s)* de Dan Graham, "les prestiges du dispositif ne suffisent évidemment pas à transformer un sujet-spectateur en 'performeur' d'une installation vidéo". Même



Peter Campus, *Interface*, 1972

Dimensions variables, installation vidéo en circuit fermé, 1 caméra vidéo noir et blanc, 1 projecteur de lumière, 1 vidéoprojecteur, 1 vitre
Achat en 1990, Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle. Installation au Kölnischer Kunstverein, Cologne, 1979 – Photo Joschik Kerstin. Videoarchiv Wulf Herzogenrath, Archiv der Akademie der Künste, Berlin

si, comme dans cette œuvre, le spectateur entre dans un pavillon où il devient malgré lui le participant d'une performance continue perturbant le rapport au temps et à l'image de soi, il n'est pas pour autant acteur de cette transformation. Elie During préfère alors le nommer "opérateur erratique de sa propre expérience subjective". Le vocabulaire de l'errance est récurrent lorsqu'il s'agit de nommer des œuvres où le spectateur s'immerge temporellement dans l'espace d'exposition. Il sert à désigner la multiplicité des expériences possibles, la non-linéarité du parcours, la disponibilité affective et mentale, et surtout la posture de non-maîtrise qui s'impose au contact de l'œuvre. Dire que le spectateur, en avançant dans l'exposition, est "l'opérateur de sa propre expérience" revient à le poser en exécutant, en caméraman de sa vision. C'est à partir de ce préalable qu'il peut, dans le moment de sa plongée dans l'œuvre, être renvoyé à sa condition perceptive. Loin d'agir dans l'espace de l'œuvre, il est agi par elle.»
Mathilde Roman, *On Stage. La Dimension scénique de l'image vidéo*, Blou, Le Gac Press, 2012, p. 155-156.

■ « Quelle que soit la conception de l'espace élaborée, elle [l'installation] vise à constituer le lieu d'une expérience autant qu'un lieu critique de la représentation. C'est à travers une mise en question et mise en jeu du sujet que celle-ci est analysée et pervertie. Le statut du spectateur est ébranlé en effet. Il devient en même temps objet de son propre regard et objet du regard des autres. Il n'est plus "tout-percevant" comme au cinéma, il participe aussi du perçu. Mais au moment où sa position de sujet est discutée, il lui est conféré le pouvoir d'activer ou non le dispositif, et c'est de ce choix que dépend la manifestation des divers réglages perceptifs et fictionnels. Que son corps soit ou non le référent de l'image, c'est à une expérience qu'est convié le visiteur. Une expérience physique qui le contraint à évoluer dans un espace restreint comme les couloirs de Nauman ou à pénétrer dans l'obscurité dense des salles de Campus. Espaces dramatiques, propices au surgissement des fantômes, où

l'image est souvent projetée, immatérielle, démesurément agrandie, dans un épais silence ou confrontée à des sons étranges. Espaces psychophysiques, exigeant un temps d'adaptation, une accommodation de la vue, ils mobilisent tous les sens. La vision est alors engagée dans une activité de perception globale. Voir n'est plus le fait du seul regard. C'est une expérience particulière du temps que fait le visiteur, une expérience de la durée. L'installation ne se découvre pas d'un coup, elle s'explore, se parcourt. Sa perception résulte de l'ensemble des positions que le spectateur y adopte, de leur mémoire. À la différence du cinéma où une place précise est assignée au spectateur, le contraignant à un état de sous-motricité, l'installation invite à des déplacements. Ce n'est plus tant une multiplicité de points de vue qui est proposée que sa totale mobilité, sa relativisation constante. Le rapport du spectateur à l'œuvre est ainsi problématisé, en perpétuelle transformation.»
Anne-Marie Duguet, « Voir avec tout le corps », *Revue d'esthétique*, n° 10, 1986, p. 153-154.

■ « *Interface* [de Peter Campus] est une installation vidéo qui fonctionne avec une vitre, une caméra et un projecteur. Lorsque le spectateur s'avance dans la pièce obscure, il s'aperçoit dans le reflet de la vitre, puis remarque une deuxième image de lui-même en noir et blanc. La caméra, située de l'autre côté de la vitre, est en effet en train de le filmer tandis que le projecteur à ses côtés transmet en circuit fermé l'image qui se dévoile sur la vitre qui fait office d'écran. Le temps du processus crée un léger décalage entre cette image et celle du reflet dans la vitre, et l'une paraît bien plus réelle que l'autre. Alors que le reflet est en couleur et surgit dans l'obscurité, l'image projetée a des allures fantomatiques : en noir et blanc, elle se distingue vaguement dans l'obscurité et introduit une impression d'éloignement.

Le spectateur est ainsi pris dans deux images de soi autonomes, qui parfois se chevauchent, l'incitant à rechercher un sentiment de coïncidence avec soi-même. Le retour sur soi par le reflet nécessite toujours une surface réfléchissante, un lieu de construction symbolique qui éveille la pensée. La vitre, espace que le regard peut percer, traverser, devient avec le manque de luminosité un lieu qui supporte la visibilité tout en laissant un accès à sa transitivité pour la caméra. Le face-à-face redoublé interroge la nature de ces images que nos regards font dialoguer dans le désir de s'y retrouver.

Nous sommes entourés d'images, en abondance, qui se juxtaposent et parfois sont redondantes, nous obligeant à faire des choix ou à les ordonner. Dans cette installation, le double reflet et les doutes qui en émergent semblent se résoudre au moment où les deux images se confondent. Mais ce lieu d'osmose ne permet plus aucun déplacement, enfermant le spectateur docile dans une immobilité qui n'est pas sans rappeler celle du point de vue sur l'œuvre d'art classique. Dans cette installation, le regard à avoir sur l'œuvre est en effet désigné spatialement par la quête de l'osmose des deux images. Évidemment cette solution immobilisante au problème de la multiplicité de l'image de soi n'est pas vraiment convaincante. Le point d'accroche de

l'installation *Interface* n'est alors peut-être pas tant dans cet endroit précis où les reflets fusionnent que dans la libre circulation des différents reflets, de soi et des autres spectateurs. »

Mathilde Roman, « Contours de l'image de soi : Peter Campus et Jean Otth », in *Art vidéo et mise en scène de soi*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 43-44.

■ « Mais, surtout, la peinture a été tellement tenue en honneur par les Anciens que seul le peintre n'était pas compté au nombre des artisans, alors qu'ils appelaient invariablement artisans tous les artistes. C'est pourquoi j'ai l'habitude de dire à mes amis que l'inventeur de la peinture, selon la formule des poètes, a dû être ce Narcisse qui fut changé en fleur car, s'il est vrai que la peinture est la fleur de tous les arts, alors la fable de Narcisse convient parfaitement à la peinture. La peinture est-elle autre chose que l'art d'embrasser ainsi la surface d'une fontaine ? »

Alberti, *De pictura*, livre II, 1435, trad. fr. J.-L. Scheffer, Paris, Macula, 1992, p. 145.

■ « Dès la Renaissance, le miroir devient un critère, une référence pour les peintres, car l'image dans le miroir, au même titre que le tableau, est régie par les lois de la perspective. Le Narcisse d'Alberti est une invention moderne que la peinture va reprendre à son compte au fil des siècles, comme une fonction de légitimation ou d'écart. Le miroir est la pierre angulaire d'une réflexion portant sur l'esthétique de l'image dans la civilisation occidentale.

Ainsi, de l'Antiquité gréco-romaine en passant par la Renaissance et jusqu'à l'impressionnisme, la peinture se traduit par une progression convaincante du réel. Bien qu'il existe des types de représentation qui ne sont pas naturalistes, la peinture représentative a pour ambition une plus grande ressemblance visuelle, qui s'accompagne simultanément d'une avancée significative de la représentation mimétique. Le miroir devient alors l'emblème de la peinture, dans sa quête toujours plus fidèle de l'apparence comme dans les différentes manières de rendre sensible la nature eu égard aux conceptions singulières que chaque peintre a de son art. Il ne s'agit donc pas de reproduire servilement la nature. La peinture ne peut se résigner à n'être qu'un miroir "passif" dans la mesure où, comme tout miroir, elle possède une puissance magique de métamorphose et de transfiguration du réel. [...]

Le décalage entre le reflet et l'objet représenté existait déjà à l'époque maniériste et dans la peinture hollandaise du XVII^e siècle. Dans l'œuvre de Vermeer, à l'exemple de *La Leçon de musique*, il fallait une attention particulière pour remarquer cet écart qui est davantage de l'ordre du "secret". Puis ce décalage va peu à peu s'accroître, voire "s'exhiber". Les ambiguïtés des reflets des portraits de Madame de Senonnes et de la comtesse d'Haussonville d'Ingres rendent les différences à peine perceptibles, de même que dans le *Portrait de Madame Moitessier*, l'écart entre le reflet et le modèle est clairement visible. L'écart dans le miroir attire l'œil attentif du regardeur, puis son esprit. En effet, il ne s'agit pas "d'interpréter" les écarts, mais de tenter de comprendre ce changement, ce glissement.

L'écart du reflet marque la présence du peintre en peinture et celle de la peinture dans l'image, rompant ainsi avec la transparence de l'œuvre en insistant sur le hiatus qui existe

entre le modèle et son reflet. Le miroir réfléchissant est une méditation picturale qui révèle l'intrication de la production de l'image, de la représentation et de l'illusion.»

Soko Phay-Vakalis, « À travers le miroir. De l'écart à la transfiguration, in *À travers le miroir, de Bonnard à Buren*, Rouen, musée des Beaux-Arts / Paris, Réunion des musées nationaux, 2000, p. 56-57.

■ «Voici l'autoportrait de Johannes Gump (vers 1646). Sa composition bien particulière lui a valu une certaine notoriété. Comme beaucoup d'autoportraits, il est moins consacré à la représentation d'une personne qu'à la représentation de l'acte ou du procédé de la représentation. C'est moins le peintre qui se peint, que le *peindre*, et la peinture est ici le sujet, dans tous les sens du mot. Elle est, très ostensiblement, le sujet de sa ressemblance. Le peintre ou le peindre peint la scène entière, qui implique deux représentations de son visage, celle du miroir où il devient son propre modèle, et celle du tableau qu'il exécute. Cela fait deux fois la ressemblance, et cela fait, on le voit aussitôt, deux ressemblances distinctes. Le tableau montre la dissemblance des ressemblances. L'image du miroir et celle du portrait sont identiques (le portrait étant inversé comme le miroir: témoin la mèche de cheveux), à la différence près des regards: le regard du miroir plonge dans celui du peintre qui se regarde; celui du portrait, en revanche, regarde de côté, c'est-à-dire restitue le mouvement des yeux que le peintre doit faire pour passer du miroir à la toile. De ce fait, le regard du portrait ne se regarde plus, mais regarde celui qui regarde la toile – et par conséquent il regarde le peintre en train de peindre, le "même" qui devient ainsi "autre", et il regarde aussi, du "même" coup, un futur spectateur du tableau.»

Jean-Luc Nancy, *Le Regard du portrait*, Paris, Galilée, 2000, p. 41-42.

■ «Il n'est assurément pas possible de traiter des rapports entre ombre, miroir et vidéographie sans évoquer les noms et les œuvres de deux artistes majeurs à cet égard, qui ont élaboré tout leur travail sur ces relations, avec une intelligence, une cohérence de pensée et une réussite plastique rarement atteintes dans ce domaine: Peter Campus et Dan Graham.

De Campus, je choisirai la première de ses *Three Transitions* (encore 1973, qui fut une grande année). [...] Sur l'écran du moniteur, on ne voit donc au départ rien d'autre qu'une surface ocre unie aux limites hors champ. Un fond. Puis Campus, vu de dos, vêtu d'une veste de teinte comparable à celle de l'écran intersecteur, rentre dans le champ (d'une seule caméra puisque la vue de l'autre est masquée par le "mur" intercalaire). Il se dirige vers le "fond" de l'image (l'écran de papier) et s'arrête juste devant lui (à ce moment le spectateur ne sait pas encore que ce fond est un écran de papier, ni qu'il y a une deuxième caméra derrière cet écran, qui fait face à la première ni que les deux images se surimpressionnent exactement). Par l'intermédiaire d'un retour vidéo hors champ, Campus contrôle sa position: il faut absolument qu'il soit bien *au centre* du cadre (de la pyramide du champ visuel). Alors commence l'opération, l'action proprement dite: muni d'un couteau ou d'un cutter qu'il tenait dans sa main, toujours face à la toile et de dos pour la seule caméra qui le voit pour l'instant, il perce

l'écran séparateur et, très lentement, agrandit le trou ainsi pratiqué. Il finit par passer sa main de l'autre côté, puis, augmentant encore la déchirure, son bras, suivi de sa tête, et enfin son corps tout entier, jusqu'à ce qu'il ait complètement traversé le "mur", comme Alice passant au travers du miroir. On devine ce que cela va donner sur le moniteur-vidéo qui surimpressionne les deux visions: le petit trou de départ, qui est invisible pour la caméra 1 (masqué par le corps de l'artiste qui se tient devant l'écran) sera d'abord la seule chose perçue de l'autre côté de la toile par la caméra 2 qui est en face. Mais dans la surimpression, puisque Campus est bien au centre du cadrage, cette déchirure va donc apparaître exactement *au milieu de son propre dos*. Voilà ce qui est fascinant. Un corps qui semble se fendre en son centre, de lui-même. Et sans saigner. Une blessure propre, où, par la "grâce" de la surimpression, la chair n'est plus qu'une trame électronique, une affaire d'écran de papier. Et lorsque sa main passera au travers de l'écran, elle surgira en fait, elle aussi, au milieu de son propre dos, de même que son bras, puis sa tête, puis son corps tout entier. Le spectateur assiste ainsi, sur le moniteur, à cet étrange et saisissant spectacle d'un homme qui s'ouvre, se fend, s'enfonce en lui-même, pour ressortir en même temps de l'intérieur de sa propre déchirure. Il disparaît *dans* et resurgit de son propre corps. Image aux effets radicalement spectaculaires: voir Campus littéralement se retourner comme un doigt de gant, s'auto-engendrer d'une coupure installée dans la "matérialité vidéo" de son corps d'image.»

Philippe Dubois, *La Question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2011, p. 46-48.

■ «Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai par opposition aux utopies, les hétérotopies; et je crois qu'entre les utopies et ces emplacements absolument autres, ces hétérotopies, il y aurait sans doute une sorte d'expérience mixte, mitoyenne, qui serait le miroir. Le miroir, après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface; je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent: utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour: c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. À partir de ce regard qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de cet espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis; le miroir fonctionne comme une hétérotopie en ce sens qu'il

rend cette place que j'occupe au moment où je me regarde dans la glace, à la fois absolument réelle, en liaison avec tout l'espace qui l'entoure, et absolument irréaliste puisqu'elle est obligée, pour être perçue, de passer par ce point virtuel qui est là-bas.»

Michel Foucault, «Des espaces autres», in *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994, vol. 4, p. 756 ; consultable en ligne sur : <http://www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm>

■ « L'hétérotopie du miroir dédouble l'espace de la conscience réflexive. Foucault était hanté par la figure du double, qu'il avait analysée dans l'œuvre de Raymond Roussel. La dispersion est la multiplication d'un effet de division par dédoublement. Cette dispersion se concentre, se condense dans un éclat. L'hétérotopie réflexive confronte le sujet actuel à son double virtuel. Nous touchons ici à la dimension spectrale du miroir. Ce miroir qui, dans une vision positive ou positiviste, est censé reproduire le monde existant, actuel, produit en fait des simulacres, des spectres. Au lieu de refléter le monde présent, actuel, il introduit une dimension spectrale dans le présent. Cette dimension spectrale correspond à la nature même de la lumière. Le spectral, comme extension du simulacre, associe le passé au virtuel. La ressemblance en miroir est, nous l'avons dit, une altération. Il y a toujours de l'autre dans le reflet même. Et cet autre qui apparaît ici, dans l'actualité d'une confrontation, est ailleurs, dans un autre espace. Un autre espace et un autre temps. C'est ainsi que le miroir a toujours été instrument du merveilleux et du fantastique, autant qu'un symbole du réalisme. Tout réalisme d'ailleurs touche au fantastique et à cette forme particulièrement saisissante du fantastique qu'est le spectral, c'est-à-dire le retour, ou ce qui revient du passé : le monde des revenants. Le réalisme qui prend en compte la dimension psychique de l'expérience du monde actuel ne peut éviter le spectral : on ne vit pas dans un pur présent ni dans une pure présence à soi, on vit dans un temps multiple, divisé, disjoint entre actualité et virtualité. Capteur d'espace, le miroir est aussi capteur du temps, qu'il divise, multiplie comme l'espace. »

Jean-François Chevrier et Claude Pétry, «Le miroir, objet de spéculation», entretien, in *À travers le miroir*, de Bonnard à Buren, Rouen, musée des Beaux-Arts / Paris, Réunion des musées nationaux, 2000, p. 50.

■ « La prolifération du double recèle le piège de la quantité. L'Autre n'est que le premier pas vers la subdivision à l'infini. Si je ne suis pas moi-même, ni l'autre, mais la conscience qui assiste à leur affrontement, c'est qu'il y a un tiers parmi nous. Et ce tiers à son tour ne peut que se scinder. C'est l'idée incarnée par le "miroir de Brot", la glace à trois panneaux où se mire le personnage de Christian dans *La Mise à mort* d'Aragon. Contrairement à Antoine, qui a perdu son reflet, Christian se présente d'abord comme triple. Il accuse Stevenson d'avoir, dans l'opposition duelle Jekyll-Hyde, méconnu le plus important, le troisième, l'Indifférent : "Il y a dans la somme d'un et un quelque chose qui n'existe ni dans l'un ni dans l'autre, le plus sans doute, et qui veut qu'un plus un fasse trois, de sorte que de l'opposition de Jekyll et Hyde naît l'Indifférent." Mais il démontre un jour au narrateur, dans une "fantasmagorie" spéculaire, que cette triple identité engendre nécessairement une infinie

subdivision :

"Christian, enfin le fantôme qui passe pour Christian, jouait avec les volets, en faisant varier l'angle avec le fond fixe, l'angle prolongé des deux ailes entre elles, et les images, c'est-à-dire non, les Christian réels des miroirs, se multipliaient et se démultipliaient, dans la perspective à instant changeante, en de longues files variables pliant comme les charnières, et qui alternaient, selon un ordre de succession dont la loi m'échappait, les profils et les faces de l'homme virtuel en des combinaisons, me semblait-il infinies, parce que le reflet de droite dans un miroir de gauche revenait miré par une autre glace se placer à l'envers d'un profil de gauche, par exemple, et que ce double régiment de Christian et Cie, comme un music-hall complexe, s'éclairait de toutes les possibilités de composition de trois images cent fois répétées, semblables et dissemblables, à en avoir le tournis*."

Combien y a-t-il en nous de niveaux psychiques ? Combien de paliers de conscience ? Combien de chambres d'inconscience ? Ne faudrait-il pas considérer le dédoublement comme l'expression rudimentaire d'un grouillement infini ? Des milliers de doubles ne seraient-ils pas nécessaires pour incarner la foule de nos ancêtres, et aussi tous les regards portés sur nous, la variété de nos reflets dans toutes les subjectivités ? »

Pierre Jourde et Paolo Tortonese, *Visages du double. Un thème littéraire*, Paris, Nathan, 1996, p. 126.

* Louis Aragon, *La Mise à mort* [1965], Paris, Gallimard, 1973, p. 109.

D'UN DOUBLE À L'AUTRE

■ « C'est un privilège particulier de la vidéo, grâce au retour direct de l'image, de permettre au visiteur de se mettre lui-même en image. À son rythme, selon ses curiosités, ses résistances, il peut s'observer, jouer avec son double, objectiver son propre corps.

Vidéo miroir ? Pas exactement. Il ne s'agit pas en effet d'un reflet mais d'une prise. Autrement dit l'image à l'écran ne dépend pas de la position adoptée face à lui mais de la position de la caméra. Corps saisi entre deux pôles, écartelé entre un objectif et un écran. L'image en outre est inversée. Par rapport à l'expérience du miroir, le double vidéographique peut être assez troublant. Cette indépendance plus grande du corps à l'égard de son image renforce aussi le sentiment de son abstraction, de sa subtilisation par l'écran, accentuée peut-être le degré d'étrangeté. La personne qui se vidéographie ajuste son image à l'idée qu'elle s'en fait, déploie plus ou moins discrètement une activité d'autocorrection, d'autocontrôle ou de fuite.

Il ne s'agit pas non plus d'une banale pratique autoscopique. Le dispositif ne propose pas simplement au visiteur de jouer devant une caméra. Celui-ci doit jouer selon certaines règles. Il n'est pas toujours maître ni du cadrage ni de l'angle de vue, il se compose jusqu'à un certain point, c'est-à-dire à travers un dispositif programmé par l'artiste.

Les installations jouent sur la surprise. Leur caractère ludique est un aspect essentiel de leur fonctionnement. L'image en retour n'est pas, en effet, celle attendue. Le double y est mis en doute, manipulé, perturbé de diverses manières entraînant des perceptions de soi-même tout à fait inhabituelles. Ces expérimentations psycho-plastiques, pièges de l'identité, s'exercent à travers des relations spatio-temporelles originales que le dispositif vidéographique autorise de façon spécifique. »

Anne-Marie Duguet, *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris, L'Échappée belle / Hachette, 1981, p. 226.

■ « *Interface* s'inscrit dans le cadre des démarches de type minimaliste des années 1960-1970, qui interrogent (ici par le

biais du médium vidéo) les notions d'espace et de perception, à travers l'implication du sujet dans l'œuvre et l'espace d'exposition. Plus précisément, ce sont les principes de construction de l'identité physique et psychique du sujet qui sont en jeu dans *Interface*, par la mise en scène du corps du visiteur, devenu acteur de la performance, et par la perturbation de son image. Campus exploite systématiquement ce principe d'altération de l'image du spectateur dans les dix-huit installations en circuit fermé qu'il réalise entre 1971 et 1978 : grâce à différents procédés techniques, associés à des objets disposés dans l'espace à des distances et selon des angles bien spécifiques (miroirs dans *Kiva*, 1971, glace dans *Interface*, prismes dans *Statis*, 1973, etc.), l'artiste crée un dispositif qui place le spectateur face à son image fragmentée, dédoublée, inversée, déformée – autant de manières de traduire la complexité de la perception de soi et d'examiner les fondements de la construction de l'identité. Ces effets visent non seulement à décrire, dans une logique phénoménologique, la perception que l'individu a de son propre corps dans l'espace, mais aussi à visualiser la notion de fragmentation psychique du sujet, entre essence et apparence. C'est en ce sens que Campus définit la vidéo comme une "fonction de la réalité", c'est-à-dire un médium favorisant le questionnement des catégories sujet/objet, intérieur/extérieur, conscient/inconscient, qui le préoccupent depuis ses études en psychologie expérimentale, à la fin des années 1950. »
Frédérique Baumgartner, « Peter Campus. *Interface*. 1972 », in Christine Van Assche (dir.), *Collection nouveaux médias : installations. La Collection du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 106-108.

■ « Les œuvres réalisées entre 1971 et 1976, ayant pour principal objet et sujet celles et ceux qui entrent en interaction avec les dispositifs, produisent l'étrange sensation d'être confronté à un double, un hologramme, une image virtuelle, un reflet, ou tout autre appellation similaire que l'on voudra donner, tant il est difficile de trouver la notion adéquate pour rendre compte de l'expérience et circonscrire ce dont il s'agit. La première surprise, souvent accompagnée d'une légère résistance cognitive et sensorielle, provient de ce que nous pénétrons dans un champ perceptuel à échelle réelle : ce qui survient, les déplacements, le perçu et le senti, notre image redoublée ou fuyante, tout cela arrive dans l'espace-temps tangible de notre expérience, laquelle est constituante du dispositif, et dont on se rend compte, de manière immanente, qu'il est pétri de notre vécu. Pour le dire dans les termes de Merleau-Ponty, l'œuvre est pour partie faite de notre chair. Le philosophe le dit à propos du monde, mais plus encore des œuvres d'art, car elles incarnent tout en le représentant ce lien singulier que nous entretenons par notre forme et notre agir avec la forme et l'agir de l'œuvre. La matière même des images et les temporalités que nous attribuons ou pensons percevoir dans les dispositifs de Peter Campus ne résident pas totalement en eux, ces derniers ne faisant que capter le moment infime, bref ou long durant lequel se produit la rencontre entre le spectateur et le dispositif. Ces installations font partie des rares œuvres d'art qui concrétisent dans le visible, sans en être aucunement l'illustration, l'une des riches idées de la phénoménologie qui est l'"intentionnalité".

Dans la mesure où "toute pensée est pensée de quelque chose", ma perception et ma pensée sont à la fois constituées par ce qu'elles appréhendent et constituantes de ce qu'elles perçoivent. Ces œuvres de Peter Campus présentent nombre de thématiques phénoménologiques, notamment l'expérience immédiate de soi où l'on est simultanément le percevant et le perçu, le touché et le touchant, le pensé et le pensant. Nous sommes de plain pied dans un monisme esthétique, non dans un dualisme entre le sujet percevant et l'objet perçu, puisque l'ensemble des perceptions émane du sujet percevant l'objet qui lui renvoie la constitution perceptuelle de l'expérience en cours. Point de circularité ou de tautologie, car il s'agit à l'évidence de réflexivité : j'ai conscience de ma conscience, je perçois que je me sais percevant. Or dans ce retour de soi sur soi s'opère à la fois l'identité et l'apparition d'un autre soi-même.»

Jacinto Lageira, «Être perçu comme alter ego», in *Peter Campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. «anarchive», n° 7, 2017, p. 137-139.

■ « Au moment du stade du miroir, qui se situe chez l'enfant entre six et dix-huit mois, celui-ci anticipe imaginativement la maîtrise unifiée de son corps, alors même qu'il n'est pas encore coordonné du point de vue moteur. Cette anticipation s'opère par identification à l'image du semblable, qui trouve une illustration dans la manière dont l'enfant appréhende son propre corps dans le reflet du miroir. On peut y distinguer trois phases : tout d'abord, l'enfant ne voit dans son image qu'un objet parmi d'autres ; puis, il reconnaît dans le reflet une image qui n'est pas un objet réel et dont il ne peut s'emparer ; enfin, il voit dans cet autre, formé par le reflet, sa propre image. Ce troisième temps, l'identification à soi est le principe originaire de toutes les autres identifications à venir. La construction du sujet suppose donc une projection imaginaire, fantasmée de sa propre identité. Cela explique que l'imaginaire et le réel jouent en quelque sorte au même niveau, se structurent et s'influencent l'un l'autre. »

«Lacan. Le réel, l'imaginaire et le symbolique», in *L'Image*, textes choisis et présentés par Laurent Lavaud, Paris, Garnier-Flammarion, 1999, p. 157.

■ « Dans l'art contemporain, le soi a été très souvent investi comme lieu d'expression et de création artistique et plus spécifiquement, dans l'histoire de l'art vidéo, l'autofilimage et le travail sur l'image de soi se sont vite répandus du fait des possibilités techniques de ce médium. La commercialisation de la caméra et du moniteur a permis de produire des images en circuit fermé, et lorsque s'y est ajouté le magnétoscope, de les maîtriser dans leur flux. Le corps de l'artiste et ses images sont ainsi devenus des supports très malléables pour des réalisations sur le soi. Ainsi Bruce Nauman a construit ses questionnements conceptuels dans des autofilmages centrés sur la position d'un corps dans un espace. Dans *Revolving Upside Down* par exemple (1968, 10'), il se filme dans son atelier dans des exercices de perte et de rétablissement de son équilibre. Le tout est présenté en vidéo avec une image inversée, accentuant encore la déstabilisation des repères spatiaux. Chez Bruce Nauman, comme chez Peter Campus [...], mais aussi chez de nombreux autres artistes qui s'emparèrent dès le début de

l'art vidéo, l'autofilimage devient un parti pris dominant pour représenter la posture de l'individu dans son rapport au monde, à ses conditions de perception. L'artiste filme son image pour convoquer des représentations subjectives et entraîner le spectateur dans des explorations de sa présence à soi et aux autres. Vito Acconci dialogue avec la caméra en racontant des récits intimes ponctués d'adresses faites au visiteur. Gina Pane, Martha Rosler, Valie Export et bien d'autres femmes investissent également le médium vidéo en se filmant dans des projets revendiquant une libération des représentations figées et restrictives des réalités corporelles, et plus particulièrement en mettant en question la pensée de la féminité. La présence importante des femmes dans les pionniers de la vidéo, et plus encore des féministes et actionnistes, a contribué à impliquer cet outil dans des usages mixtes et à l'amener sur les terrains sociaux et politiques.

L'art vidéo a ainsi été très rapidement, et du fait de la théorisation qu'en a fait Rosalind Krauss*, associé au narcissisme. Dans son texte célèbre, elle analyse cette production importante d'autofilmages et en conclut une dimension intrinsèquement narcissique de l'art vidéo. Par la suite, de nombreux théoriciens ont mis en cause cette affirmation, extirpant la vidéo de cette association restrictive. »

Mathilde Roman, *Art vidéo et mise en scène de soi*, Paris, L'Harmattan, 2010, p. 13-14.

* Rosalind Krauss, «Video: The Aesthetics of Narcissism», *October* n° 1, 1976, p. 50-64, traduction à paraître sur le magazine du Jeu de Paume, 2017.

■ « La démarche artistique contemporaine, tentative incessante de refléter l'organisation de la conscience, aboutit à des œuvres qui se renvoient à elles-mêmes en circuit fermé. Avec l'art moderniste il est de plus en plus difficile de faire la part de l'intensité du plaisir esthétique et des plaisirs de l'obsession de soi-même ; et cette difficulté atteint son apogée dans certaines formes actuelles, comme la vidéo, où la contemplation de l'objet d'art devient narcissique. La vidéo, dernier flirt de l'avant-garde avec la technologie, se sert de la télévision en circuit fermé à des fins esthétiques. Les deux stratégies les plus souvent mises en œuvre par les vidéastes consistent à s'enregistrer en train de s'enregistrer, ou manipuler l'appareil pour qu'il enregistre sa propre capacité interne à balayer un champ. Il n'est donc pas surprenant que lorsque le réalisateur de films d'avant-garde Hollis Frampton décrit les procédés qui permettent à la vidéo de se pencher sur elle-même, il évoque des images d'exhibitions auto-érotiques :

"Qu'on laisse la vidéo se regarder elle-même, et elle produit, sous des apparences d'une infinie diversité, non pas des avatars identiques de son 'contenant' à deux dimensions, mais bien plutôt des variations extrêmement spécifiques sur son 'contenu' le plus typique. Je veux dire que dans les mandalas du *feedback*, dans les illusions d'optique graphique qui produisent des mouvements de va-et-vient d'avant en arrière et se déroulent le plus souvent en spirales ambiguës comme un jeu de mots de Duchamp, la vidéo confirme définitivement son érotisme originel." Parce qu'il veut obtenir la reconnaissance d'un médium que l'on considère comme moderne, le vidéaste recherche des images révélatrices de sa démarche fondamentale. Et celles qu'il trouve fonctionnent toujours comme des substituts à



Three Transitions, 1973
Vidéo couleur, son, 4 min 53 s
Courtesy l'artiste et Cristin Tierney Gallery

cette rencontre érotique avec soi-même qu'est le narcissisme. Le contact qui s'établit à travers la vidéo est un contact avec soi-même – à jamais immédiat et à jamais distancié. Les satisfactions que procure cette forme d'art ne semblent offrir aucune promesse de contact avec les autres.»

Rosalind Krauss, «L'impressionnisme : le narcissisme de la lumière», in *Le Photographique. Pour une théorie des écrans* (1990), Paris, Macula, 2013, p. 77-78.

■ « Plus directement que dans les bandes de cette époque, le visiteur des installations vidéo en circuit fermé découvre ce qui a ému, troublé et déprimé Campus durant ces années-là : la dissolution de l'identité exprimée dans la fragilité de la surface de chacun, car derrière chaque surface n'existe qu'un autre monde d'apparences. Les installations mettant en œuvre une caméra peuvent être très perturbantes pour le spectateur car elles le confrontent à des images très différentes de lui-même. Ce sont des rencontres avec soi-même sous l'aspect d'un autre, cet autre pouvant toutefois être perçu comme "plus réel" puisque cette image filmée correspond à celle que voient ceux qui nous entourent.

L'intérêt de Campus pour ces sujets ne traduit en rien du narcissisme, mais un goût pour la question de l'identité humaine : le véritable ego, la signification de l'ombre, la peur de l'alter ego, le "masque de l'ego" [...], le double. »

Wulf Herzogenrath, «External Images as Internal Portraits», in *Peter Campus: Analog + Digital Video + Foto 1970-2003*, Brême, Kunsthalle Bremen, 2003, trad. fr. in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. «anarchive», n° 7, 2017, p. 115.

■ « En 1973, P. Campus a réalisé un autofilmage, *Three Transitions* (4'73"), qui met en œuvre trois petites saynètes dont l'analyse va prolonger nos interrogations. [...] Dans la deuxième, le même homme se badigeonne le visage avec une "crème" miraculeuse qui efface la matérialité du visage et le dote de la transparence d'un

écran. Techniquement, P. Campus enlève des pixels de l'image et incruste à la place une autre image, cadrée de façon identique. Du coup, sur la surface dégagée se reflètent les traits du visage effacés, dans une mise en abyme qui s'inscrit à l'image par le léger décadage entre les contours du visage écran et les traits qui y sont projetés. [...]

P. Campus met en scène une action de maquillage qui est fort symbolique des rapports à notre image. Lorsque nous offrons notre visage aux regards extérieurs, nous exposons nos traits comme projections de qualités réputées intimes. Le geste de façonnage du visage par une incrustation d'une autre image est en ce sens métaphorique de la préparation psychologique qui est antérieure à toute figuration dans le champ social. Se regarder dans un miroir et se reconnaître dans cette image s'accompagne d'une re-figuration dans le sens que nous jugeons le plus juste eu égard à ce que nous connaissons de nous-mêmes, et à ce que nous souhaitons donner à voir aux autres. La réflexion de Lévinas sur le visage est, sur ce point, essentielle. Dans son analyse du mode d'être de l'homme entre intériorité et extériorité, le visage devient métaphore de la présence dans le monde de subjectivités. Il est le point de transition entre le soi et l'extériorité : "Ce que nous appelons visage est précisément cette exceptionnelle présentation de soi par soi, sans commune mesure avec la présentation de réalités simplement données, toujours suspectes de quelque supercherie, toujours possiblement rêvées". Au-delà des aspérités du visage qui sont manipulées dans cette vidéo, l'enjeu du visage, qui résiste à toute tentative d'effacement, est d'être un lieu où l'individu puisse paraître soi. Le visage est tissé dans une dialectique de dedans et de dehors, possibilité d'être soi face à ce qui est autre et de figurer ainsi authentiquement dans le champ social. Lévinas lui rend sa nature duelle, affirme l'intrication de fini et d'infini, d'intériorité et d'extériorité, qui l'anime et qui prévaut largement sur les manipulations conscientes de ses aspérités. Lorsque P. Campus efface les traits de son visage, nous nous attendons à ce qu'autre chose surgisse, mais son

visage réapparaît, à la fois identique et différent : "Un second visage de lui-même (un autre lui-même, lui-même comme autre) vient combler les trous de l'incrustation et surgir à l'intérieur du premier", commente Philippe Dubois dans son analyse de l'œuvre. Le visage est cette fois mis en scène, "présenté" et assumé, mais conserve néanmoins l'énigme de son apparence.»

Mathilde Roman, «Contours de l'image de soi : Peter Campus et Jean Otth», in *Art vidéo et mise en scène de soi*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 44-46.

■ « Se voir soi-même (autrement que dans un miroir) : à l'échelle de l'Histoire, cet acte est récent, le portrait, peint, dessiné ou miniaturisé, ayant été jusqu'à la diffusion de la Photographie un bien restreint, destiné d'ailleurs à afficher un standing financier et social – et de toute manière, un portrait peint, si ressemblant soit-il (c'est ce que je cherche à prouver), n'est pas une photographie. Il est curieux qu'on n'ait pas pensé au trouble (de civilisation) que cet acte nouveau apporte. Je voudrais une Histoire des Regards. Car la Photographie, c'est l'avènement de moi-même comme autre : une dissociation retorse de la conscience d'identité. Encore plus curieux : c'est avant la Photographie que les hommes ont le plus parlé de la vision du double. [...] Mais aujourd'hui, c'est comme si nous refoulions la folie profonde de la Photographie : elle ne rappelle son héritage mythique que par ce léger malaise qui me prend lorsque je "me" regarde sur un papier.

Ce trouble est, au fond un trouble de propriété. Le droit l'a dit à sa manière : à qui appartient la photo ? au sujet (photographié) ? au photographe ? Le paysage lui-même n'est-il qu'une sorte d'emprunt fait au propriétaire du terrain ? D'innombrables procès, paraît-il, ont exprimé cette incertitude d'une société pour qui l'être était fondé en avoir. La Photographie transformait le sujet en objet, et même, si l'on peut dire, en objet de musée : pour prendre les premiers portraits (vers 1840), il fallait astreindre le sujet à de longues poses sous une verrière en plein soleil ; devenir objet, cela faisait souffrir comme une opération chirurgicale ; on inventa alors un appareil, nommé l'appuie-tête, sorte de prothèse, invisible à l'objectif, qui soutenait et maintenait le corps dans son passage à l'immobilité : cet appuie-tête était le socle de la statue que j'allais devenir, le corset de mon essence imaginaire.

La Photo-portrait est un champ clos de forces. Quatre imaginaires s'y croisent, s'y affrontent, s'y déforment. Devant l'objectif, je suis à la fois : celui que je me crois, celui que je voudrais qu'on me croie, celui que le photographe me croit, et celui dont il se sert pour exhiber son art. Autrement dit, action bizarre : je ne cesse de m'imiter, et c'est pour cela que chaque fois que je me fais (que je me laisse) photographier, je suis inmanquablement frôlé par une sensation d'inauthenticité, parfois d'imposture (comme peuvent en donner certains cauchemars). Imaginairement, la Photographie (celle dont j'ai l'intention) représente ce moment très subtil où, à vrai dire, je ne suis ni un sujet ni un objet, mais plutôt un sujet qui se sent devenir objet : je vis alors une micro-expérience de la mort (de la parenthèse) : je deviens vraiment spectre. »

Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie* (1980), Paris, Cahiers du cinéma / Gallimard / Seuil, 2010, p. 27-30.

■ « *Man's Head* (1978) est une projection photographique : un Polaroid transformé en diapositive et projeté en continu dans une salle obscure. Cette image n'est pas un portrait – l'examen de certains des traits d'un individu –, mais plutôt l'œuvre d'un performer projetant vers l'appareil une matrice émotionnelle qu'il a gardée secrète (pour moi aussi). L'aspect performatif de l'œuvre, que j'ai choisi de souligner, est dû à l'utilisation d'une photographie à développement instantané qui est montrée au performer avant que l'image suivante ne soit prise, ce qui lui permet de procéder à de subtils ajustements pendant que je modifie l'angle de l'appareil, l'éclairage et les composantes abstraites de l'image. Il y a une vraie collaboration et un vrai dialogue entre nous car chacun réagit à ce que l'autre dit. C'est un travail lent. Comme il est intensif, je préfère limiter chaque performer à une séance par semaine : il faut deux à quatre mois pour obtenir l'image définitive.

Quand il entre dans cet espace obscur, le spectateur se trouve face à une très grande tête qui occupe le mur du sol au plafond. Les noirs sont tellement profonds que les zones sombres disparaissent dans le néant. Les blancs, eux, semblent brûler le mur et rebondir vers le spectateur. Seuls les bleus paraissent véhiculer une illusion de matière par le biais de la texture. Mais quand on s'approche du mur, tout change, l'illusion se dissipe, même la tête semble disparaître. Les noirs si riches un instant plus tôt se sont évanouis, les bleus et les blancs s'estompent et semblent bien moins réels que l'ombre du spectateur. »

Peter Campus, in *Five Artists, Five Technologies: Environmental Light Works by Peter Campus, Harriet Casdin-Silver, Paul Earls, Otto Piene, Alejandro Sina*, Grand Rapids, Grand Rapids Art Museum, 1979, trad. fr. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchiv, coll. «anarchiv», n° 7, 2017, p. 75.

■ « Neuf ans plus tard [neuf ans après *Head of a Man with Death on His Mind* (Tête d'un homme pensant à la mort)], mon regard s'est transformé. De l'intérieur, je le tourne à présent vers l'extérieur, vers la nature. Je suis à la recherche d'un accord entre ma nature propre et la nature environnante. *Murmur* est un cœur, un crâne, une pierre, une aberration optique, une projection lumineuse sur un mur d'un objet qui n'existe pas. Le temps et l'océan ont usé cette pierre, ont découvert ses points de fragilité. De même pour moi. J'aime cette qualité minérale. J'aime la métaphore de l'usure. J'ai le sentiment qu'elle exprime ce que je ressens. Lors de la première présentation de l'œuvre à la galerie Paula Cooper, je me souviens d'être entré dans la pièce sombre, les yeux encore tout éblouis par la lumière de la rue, et d'avoir vu *Murmur* qui flottait vers moi, telle une pensée immatérielle ou un souvenir, un reflet de moi-même. La boucle était bouclée, du regard intérieur et extérieur. »

Peter Campus, 1988.

CORPS ET PROCESSUS DE PERCEPTION

■ « L'expérience que propose mon travail vidéo est le résultat d'une accumulation d'images, de la façon dont celles-ci déterminent la mobilité du corps, de la coordination entre une perception directe et une perception dérivée, et de la manière dont l'enveloppe du soi se dilate pour accueillir tous ces éléments ainsi que le vide environnant. » Peter Campus, in Schneider, Ira, and Korot, Beryl dirs., *Video Art An Anthology*, Harcourt Brace Jovanovich, New York, Londres, 1976, trad. fr. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 51.

■ « La vidéo a participé au vacillement de l'assurance en une toute puissance de la visibilité. Pourtant, la vidéo annonce la couleur : video signifie "je vois", action menée au présent par un sujet qui est moi-même. Quelquefois l'étymologie d'un mot tire son sens vers une rareté, une acception dépassée, voire affectée. Ici elle semble au contraire être au centre de ce qui définit le régime de visibilité vidéographique. Sur le modèle de la vidéo, la rétine est composée de cellules nerveuses, elle transforme les signaux lumineux en impulsions électriques. Les artistes des années 1970 – Peter Campus, Bruce Nauman, Stema et Woody Vasulka, Denis Oppenheim, Bill Viola... – ont exploré ce nouvel espace de visibilité que produisait la caméra vidéo, et ont cherché à faire apparaître comment la perception du réel et ses représentations s'en trouvaient perturbées. Bref, ils ont fait une enquête et des investigations sur le monde phénoménal et ses ambiguïtés.

Pour cette enquête, les artistes utilisent la caractéristique de la vidéo qui est de produire une image en temps réel. Ils peuvent ainsi contrôler à la fois cette image techniquement, mais aussi la mise en scène qui la produit. Il est fréquent de remarquer que le regard des artistes, qui travaillent avec leur propre corps, glisse sur un des côtés du champ pour vérifier l'image retransmise sur un moniteur placé à proximité de la caméra. Ils composent donc l'image en direct et sans délai. De nombreuses vidéos sont ainsi réalisées par les artistes des années 1970, en circuit fermé, souvent seuls et dans l'atelier. C'est le cas de *Double Vision* (1971), où Peter

Campus utilise deux caméras installées à deux extrémités de son appartement pour explorer la superposition de deux images de lui en train d'évoluer dans l'espace. Sept termes définissent une variation sur l'image et son double : *Frame*, *Disparity*, *Convergence*, *Fovea*, *Impulse*, *Fusion*, *Inside the Radius*. Peter Campus joue sur un faux effet de stéréoscopie puisque les deux caméras sont diamétralement opposées et confondent en fait le champ et le contrechamp sur la même image, alors que la stéréoscopie mime vraiment la vision binoculaire et la perception du relief qui en résulte. Ici l'image est bien plus trouble et confuse, l'artiste essaye des propositions de visibilité nouvelles dans lesquelles le corps se dédouble ; l'action réalisée est unique, mais l'image sur celle-ci est double, elle superpose par transparence deux points de vue, avec tous les écarts liés à la profondeur, aux échelles de plans, à la confusion de la proximité et de l'éloignement, etc. L'expérience du simple présent devient l'expérience de l'ubiquité dans l'image électronique qui en rend compte. Ce dispositif dissocie la caméra vidéo de l'œil et joue ainsi le paradoxe d'un sujet qui voit et qui est vu dans le même temps. »

Françoise Parfait, *Vidéo un art contemporain*, Paris, Regard, 2009, p.126.

■ « Les premières images de *Double Vision* restent hachées, floues, tremblotantes, à la recherche d'un équilibre, d'un repère. L'artiste essaie de faire coïncider deux points de vue, provenant de deux caméras distinctes. Pour appuyer son exercice, il cherche à coordonner deux espaces opposés et riches de sens, d'une part un espace public et anonyme, la rue, et un espace intime et personnel, sa chambre. Afin de démultiplier ce jeu synallagmatique, il joue sur les antagonismes plastiques, inhérents à toute image produite par la technique, à savoir l'ombre et la lumière. De la même façon, il travaille sur les contradictions des capacités technologiques et mobiles de la caméra, qui ont donné source au langage cinématographique, comme proximité et éloignement, plan fixe et mouvement, centre et périphérie. Ces oppositions répétées en écho semblent vouloir s'ajuster dans une course sans fin, les unes avec les autres dans une union impossible. Cette idée récurrente d'images doubles à travers lesquelles l'une n'existe pas sans l'autre est canalisée au travers du corps de Peter Campus qui se trouve au centre de l'image. Il est celui qui voit et celui qui est vu, il est modèle et représentation. Il est à la fois celui qui regarde celui qui est regardé qui n'est autre que lui-même. Ce mouvement bouclé de spirale est rendu possible grâce au moniteur qui fait ici office de miroir ou de prothèse oculaire. Ces opposés, ces perpétuels aller et retour terminologiques sont la syntaxe de la problématique du double qui sous-tendra de façon permanente l'œuvre de l'artiste et de l'homme, de l'art et de la vie, de la nature et de la technologie. L'un s'oppose à l'autre mais aucun des deux ne peut légitimer son existence sans l'autre. »

Nicolas Tremblay, « Les vidéos de Peter Campus », *Vidéoformes*, n° 7, printemps 1995, p. 52, à paraître sur le magazine en ligne du Jeu de Paume.

■ « Au moment où naissent les premières théories de la cognition, Peter Campus (1937) commence des études de psychologie expérimentale (1955-1960) et obtient un *Bachelor of Arts* dans cette spécialité. Il est revenu

récemment sur l'importance de ces études et l'intérêt qu'il porte toujours aux questions de psychologie de la perception, même si la série d'œuvres (dix-huit installations en tout) où elle est directement traitée se développe entre 1972 et 1976. Bien que cela ne soit pas véritablement développé dans les approches critiques de ses œuvres (on y parle surtout de *Gestaltpsychologie*), le projet de Peter Campus relève sur de nombreux points de l'"intentionnalité de l'esprit" et du courant des sciences cognitives, ou des théories qui en sont solidaires, dénommé "phénoménologie cognitive". Cette position philosophique concilie précisément l'expérience vécue et les représentations mentales, rejetant ainsi l'idée que des représentations mentales puissent se produire sans le sentiment de soi, de son corps, sans l'expérience vécue dans le monde et avec le monde. [...] la "phénoménologie cognitive" adopte une position qui intègre dans sa définition de l'esprit la corporéité et ses ramifications, telles que la perception visuelle, la perception du mouvement, de l'espace et du temps. Ce sont là, pour ainsi dire, les matériaux principaux des installations de Peter Campus. [...]

Dans ces installations, la conscience est celle de moi-même, plus exactement de l'expérience de moi-même en tant qu'être percevant prenant conscience de la perception en cours. La dimension autoréflexive et autopercevante pose déjà un premier problème : la perception externe que j'ai de moi-même, en images, est-elle distincte de ma perception interne, de mes états mentaux, au moment où je suis pris dans l'expérience ? Cela suppose, évidemment, que j'ai des états mentaux, ou des états qui s'y apparentent, mais cela conduit surtout à se demander si de telles perceptions sont "directes" ou "indirectes", autrement dit si elles sont *re-traitées, re-présentées* par l'esprit. En effet, en sciences cognitives et en philosophie de l'esprit deux grandes théories de la perception s'opposent : celle de la "perception directe" – j'appréhende les choses telles qu'elles sont de manière immanente sans l'aide du langage, de concepts ou de toute autre construction cognitive –, celle de la "perception indirecte" – j'appréhende les choses médiatement au travers de représentations, du langage, d'idées, de traitements cognitifs divers. Ne niant ni l'une ni l'autre la réalité, mais le mode dont elle est justement perçue, la première est donc nommée le "réalisme direct", la seconde le "réalisme indirect".

Outre la complexité proprement philosophique de cette question, il est clair que les installations de Campus mettent en scène le sujet de la perception simultanément comme ce qui est perçu et ce qui rend possible la perception. L'artiste va cependant plus loin puisque ses installations, en accordant à notre corps un rôle important dans l'ensemble du processus, en augmentent la complexité : notre corps, le corps, intervient-il dans la perception en général ou non, et jusqu'à quel point ? la perception de mon corps est-elle une perception (in-)directe de moi-même avec laquelle je coïncide ou bien une perception (in-)directe avec laquelle je suis en déphasage permanent ? Il semble évident que pour les installations de Campus la non-coïncidence est la règle, puisque l'artiste opère systématiquement des décalages spatio-temporels dans des temps et espaces réels ainsi que dans des temps et espaces déplacés. Je ne suis donc jamais moi-même en ce point, en cet endroit et en cette image où je me saisis. On peut cependant soutenir le contraire : ces

décalages spatio-temporels sont une manière élaborée d'avoir une perception directe de soi et de son corps. » Jacinto Lageira, « Peter Campus. Le corps en points de vue », in *Regard oblique. Essais sur la perception*, Bruxelles, La Lettre volée, 2013, p. 230-233.

■ « Mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible. Par ailleurs il est vrai aussi que la vision est suspendue au mouvement. On ne voit que ce qu'on regarde. Que serait la vision sans aucun mouvement des yeux, et comment leur mouvement ne brouillerait-il pas les choses s'il était lui-même réflexe ou aveugle, s'il n'avait pas ses antennes, sa clairvoyance, si la vision ne se précédait en lui ? Tous mes déplacements par principe figurent dans un coin de mon paysage, sont reportés sur la carte du visible. Tout ce que je vois par principe est à ma portée, au moins à la portée de mon regard, relevé sur la carte du "je peux". Chacune des deux cartes est complète. Le monde visible et celui de mes projets moteurs sont des parties totales du même Être. Cet extraordinaire empiètement, auquel on ne songe pas assez, interdit de concevoir la vision comme une opération de pensée qui dresserait devant l'esprit un tableau ou une représentation du monde, un monde de l'immanence et de l'idéalité. Immérgé dans le visible par son corps, lui-même visible, le voyant ne s'approprie pas ce qu'il voit : il l'approche seulement par le regard, il ouvre sur le monde. Et de son côté, ce monde, dont il fait partie, n'est pas en soi ou matière. Mon mouvement n'est pas une décision d'esprit, un faire absolu, qui décréterait, du fond de la retraite subjective, quelque changement de lieu miraculeusement exécuté dans l'étendue. Il est la suite naturelle et la maturation d'une vision. Je dis d'une chose qu'elle est mue, mais mon corps, lui, se meut, mon mouvement se déploie. Il n'est pas dans l'ignorance de soi, il n'est pas aveugle pour soi, il rayonne d'un soi... »

L'énigme tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible. Lui qui regarde toutes choses, il peut aussi se regarder, et reconnaître dans ce qu'il voit alors l'"autre côté" de sa puissance voyante. Il se voit voyant, il se touche touchant, il est visible et sensible pour soi-même. [...]

Ce premier paradoxe ne cessera pas d'en produire d'autres. Visible et mobile, mon corps est au nombre des choses, il est l'une d'elles, il est pris dans le tissu du monde et sa cohésion est celle d'une chose. Mais, puisqu'il voit et se meut, il tient les choses en cercle autour de soi, elles sont une annexe ou un prolongement de lui-même, elles sont incrustées dans sa chair, elles font partie de sa définition pleine et le monde est fait de l'étoffe même du corps. Ces renversements, ces antinomies sont diverses manières de dire que la vision est prise ou se fait du milieu des choses, là où un visible se met à voir, devient visible pour soi et par la vision de toutes choses, là où persiste, comme l'eau mère dans le cristal, l'indivision du sentant et du senti.

[...] Un corps humain est là quand, entre voyant et visible, entre touchant et touché, entre un oeil et l'autre, entre la main et la main se fait une sorte de recroisement, quand s'allume l'étincelle du sentant-sensible, quand prend ce feu qui ne cessera pas de brûler, jusqu'à ce que tel accident du corps défasse ce que nul accident n'aurait suffi à faire... »

Maurice Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit* [1960], Paris, Gallimard, 2002, p. 16-21.



convergence
d'images
vers le port, 2016
Installation vidéo
4K, 4 projections
synchronisées, muet,
8 min 6 s, en boucle
Collection de l'artiste.
Production Jeu
de Paume, Paris

■ « Mon propos va être d'analyser comment l'individu, en tant qu'observateur, devient un objet d'étude et le lieu d'un savoir à partir des premières décennies du XIX^e siècle, et comment se transforme son statut. Comme je l'ai déjà signalé, les sciences expérimentales de l'époque se penchent tout particulièrement sur la vision subjective, sur une vision déprise des rapports désincarnés de la chambre noire et replacée dans le corps humain. Ce changement est attesté par le passage de l'optique géométrique des XVII^e et XVIII^e siècles à l'optique physiologique, qui domine au XIX^e siècle le débat tant scientifique que philosophique sur la vision. C'est ainsi qu'on en vient peu à peu à amasser tout un savoir sur le rôle constitutif joué par le corps dans l'appréhension du monde visible, et il devient vite évident que l'efficacité et la rationalisation dans de nombreux domaines de l'activité humaine dépendent des connaissances que l'on possède sur les facultés de l'œil. Entre autres résultats, l'optique physiologique permet de révéler les particularités de l'œil dit "normal"; on étudie la persistance des images rétinienne, la vision périphérique et binoculaire, les seuils d'attention, dans le but de déterminer des normes et des paramètres quantifiables. L'intérêt fréquemment porté aux anomalies de la vision humaine permet de circonscrire avec de plus en plus de précision la sphère du normal et donne l'impulsion à de nouvelles technologies destinées à imposer une vision normative à l'observateur.

Ces recherches servent de toile de fond à l'invention d'un certain nombre d'appareils d'optique qui vont prendre place dans la culture visuelle de masse. Le phénakistoscope, conçu comme tant d'autres instruments pour donner l'illusion du mouvement, naît au cours d'études empiriques sur les images consécutives; le stéréoscope, dispositif majeur de l'observation des images photographiques pendant plus de cinquante ans, doit son élaboration à l'effort de quantifier et de formaliser le fonctionnement physiologique de la vision binoculaire. Il importe donc de souligner que ces composantes fondamentales du "réalisme" et de la culture visuelle de masse au XIX^e siècle ont précédé l'invention de la

photographie et n'en ont *nullement* nécessité les méthodes, pas plus qu'elles n'ont exploité le développement des techniques de production de masse. Elles sont au contraire inextricablement liées à un nouvel aménagement du savoir sur le corps et au rapport intrinsèque de ce savoir au pouvoir social. »

Jonathan Crary, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle* (1990), Bellevaux, Éditions Dehors, 2016, p. 47.

■ « Depuis la Renaissance, l'art n'a cessé de privilégier un sens. Un seul : l'œil. À telle enseigne que la perspective albertienne a pu longtemps passer pour la "vérité". Sans qu'on se rende compte que la perspective est d'abord un instrument de l'ordre, qu'elle assujettit objets, plans et couleurs à une discipline sans faille, bref, qu'elle exerce un contrôle policé, je devrais dire policier. Est-ce hasard si une telle invention – c'en est une – prélude à l'avènement des États-nations et qu'elle ait fourni à ceux-ci, avant même l'appareil des lois centralisatrices, la grille optique propre à homogénéiser les regards de tous. Mis sous tutelle, l'œil s'est désormais complu au spectacle d'un monde domestiqué, sans s'apercevoir que, ce faisant, il se réduisait lui-même au rôle de spectateur.

Or, quel que soit le succès qu'ait connu la perspective pendant des siècles, c'est à elle qu'on doit la rupture dont les conséquences se perpétuent, combien amplifiées, par les *mass média*. Toutes proportions gardées, l'écran de télévision se fonde sur la même ségrégation. D'une part l'Émetteur tout-puissant qui agence en spectacle une réalité préfabriquée; de l'autre le téléspectateur qui le reçoit, et le subit, complice et charmé. Seul progrès (en est-ce un ?) le téléspectateur regarde dans son fauteuil, quand il n'est pas couché dans son lit.

La mise en perspective, réputée fleuron de la Renaissance, est, comme aujourd'hui la mise en perspective de la télévision, un instrument de pouvoir qui opère moins par des sanctions explicites que par la subordination à laquelle il nous assigne.

Contre quoi s'insurgent de nos jours nombre d'artistes qui de toutes les parties du monde – c'est un signe – entendent briser l'impérialisme (ou le totalitarisme) du regard, fût-il audio-visuel, dont la domestication ne leur est plus supportable. Qu'il s'agisse de performances, de Body Art, le point décisif est que leurs démarches en appellent d'abord à la mise en œuvre du corps tout entier. Même si l'action reste en partie spectacle, sa visée première est non pas de s'adresser à l'œil, mais d'inciter le spectateur – appelons-le provisoirement comme tel – à entrer en sympathie, souvent de façon trouble, avec le corps de l'"artiste".

Artiste d'un type nouveau (d'où les guillemets) qui ne s'affranchit pas dans une œuvre donnée à voir, telle la peinture ou la sculpture, ni même dans une danse ou un ballet dont les figures distribuent le temps en séquences réglées, mais qui revendique une attention kinesthésique complète, l'œil servant seulement d'amorce, les spectateurs transformés, fût-ce contre leur gré, en participants, à tout le moins en partenaires potentiels. L'œuvre cesse de tendre son écran à la délectation ; au spectacle policé succède la fête sauvage, finalement, avec ses heurts, le corps à corps.»
René Berger, «La revanche du corps» (1979), in *L'art vidéo et autres essais (1971-1997)*, JRP Ringier & Les presses du réel, 2014, p. 132- 133.

■ « Vous entrez dans la salle et, dans un premier temps, l'œuvre est invisible. Ensuite, vous recevez brièvement le choc de votre propre image en activant la caméra. Ces deux phases sont voulues. Ces œuvres anciennes, je les vois comme une accumulation d'expériences. Je veux amener les visiteurs à explorer la salle, même les endroits qui échappent au regard de la caméra, parce que tout le dispositif – l'espace, la caméra et même ses supports – en fait partie intégrante. Bien sûr, il s'agit de tentatives de troubler le spectateur passif, mais, avec les années, j'en suis venu intérieurement à ne plus prendre cet objectif-là au sérieux. Une personne qui regarde un film ou qui contemple une image, est-elle vraiment passive ? Aujourd'hui, je crois que non. Du coup, je ne situe plus ces œuvres dans un rapport de passivité/activité, mais comme posant des questions sur le corps, un peu à la façon dont le mouvement naturel s'est imposé sur la scène de la danse new-yorkaise à l'époque où elles ont été réalisées. »

Peter Campus, in Oliver Basciano, «Interview with Peter Campus», *ArtReview*, 18 décembre 2009, rééd. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. «anarchive», n° 7, 2017, p. 65.

■ « J'étais impatient de découvrir la nouvelle vidéo que Peter Campus avait réalisée à la demande du Jeu de Paume, *convergence d'images vers le port*. [...] Peter Campus m'avait expliqué que l'œuvre supposait que chacune des quatre séquences soit projetée sur un mur différent de la galerie. On ne pourrait donc voir toutes les séquences ensemble, ou du moins simultanément, et le spectateur devrait constamment porter son regard de l'une à l'autre, choisir où le poser, sur quelle séquence s'attarder et pour combien de temps. Il n'y aurait aucun point, aucun angle depuis lequel il serait possible d'appréhender toutes les séquences simultanément. L'installation exigerait du spectateur une approche extrêmement sélective. Le but de l'artiste, à travers

cette œuvre, était de le faire participer activement à l'acte de regard :

Projetée sur quatre écrans, cette nouvelle œuvre est plus physique, il faut tourner son corps en direction des images. Elle sollicite donc une attitude plus participative. Il faut interagir avec l'œuvre, se tourner pour pouvoir regarder d'autres images, très différentes. L'œuvre entoure le spectateur.

L'œuvre serait donc "sculpturale" en fin de compte, voire "architecturale", ce qui constituerait peut-être une meilleure définition. Ainsi, convergence s'offrira comme une expérience d'encerclement et d'immersion du spectateur dans chacune des séquences projetées sur les quatre murs d'un espace de 7 mètres carré. Ces projections de grandes dimensions se feront directement sur les murs et exigeront du spectateur qu'il se repositionne constamment. La dimension et la qualité des images constitueront un défi pour le spectateur, invité à interagir avec le détail et l'apparence de l'information visuelle dans laquelle il se trouve pris. »

Chris Meigh-Andrews, «Peter Campus : convergence d'images vers le port», in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. «anarchive», n° 7, 2017, p. 101-103.

ORIENTATIONS BIBLIOGRAPHIQUES THÉMATIQUES ET RESSOURCES EN LIGNE

Accéder en ligne aux sélections de la librairie
du Jeu de Paume autour de l'art vidéo :
[http://www.librairiejeudepaume.org/
selec-2524/art-vid-eacute-o/](http://www.librairiejeudepaume.org/selec-2524/art-vid-eacute-o/)

Vidéo et art contemporain

- BELLOUR, Raymond, *L'Entre-images I : photo, cinéma, vidéo*, Paris, POL, 1990 ; rééd. Paris, La Différence, 2002.
- BELLOUR, Raymond, *L'Entre-images II : mots, images*, Paris, POL, 1999.
- BELLOUR, Raymond, *La Querelle des dispositifs*, Paris, POL, 1988.
- BELLOUR, Raymond, DUGUET, Anne-Marie (dirs.), « Vidéo », *Communications*, n° 48, 1988 (en ligne : http://www.persee.fr/issue/comm_0588-8018_1988_num_48_1?sectionId=comm_0588-8018_1988_num_48_1_1731).
- BERGER, René, *L'Art vidéo et autres essais (1971-1997)*, Zurich, JRP|Ringier / Dijon, Les Presses du réel / Lausanne, ECAL, 2014.
- BULLOT, Érik, « Sortir du cinéma », in *Fresh Theory II*, Paris, Léo Scheer, 2006.
- BURDA STENGEL, Félix, *Andrea Pozzo et l'art vidéo, déplacement du point de vue du spectateur dans l'art baroque et l'art contemporain*, Paris, Isthme éditions, 2006.
- BUREAUD, Annick, MAGNAN, Nathalie, *Connexions : art, réseaux, médias*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2002.
- CAMPAN, Véronique (dir.), *La Projection*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014.
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1985.
- DELPEUX, Sophie, *Le Corps-caméra. Le Performer et son image*, Paris, Textuel, 2010.
- DUBOIS, Philippe, *La Question vidéo, entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2011.
- DUGUET, Anne-Marie, *Jouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.
- DUGUET, Anne-Marie, *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris, L'Échappée belle / Hachette, 1981.

- DURING, Elie, *Faux raccords, la coexistence des images*, Arles, Actes Sud / Nice, Villa Arson, 2010.
- DURING, Elie (dir.), *In actu, de l'expérimental dans l'art*, Dijon, Les Presses du réel, 2009.
- FERRER, Mathilde, COLAS-ADLER, Marie-Hélène, LAMBERT-CABREJO, Jeanne (dir.), *Groupes, mouvements, tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2001.
- FOZZA, Jean-Claude, GARAT, Anne-Marie, PARFAIT, Françoise, *Petite fabrique de l'image*, Paris, Magnard, 2003.
- KRAUSS, Rosalind, « Video: The Aesthetics of Narcissism », *October*, vol. 1, printemps 1976, p. 50-64 (en ligne : <https://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf>; traduction à paraître dans le magazine en ligne du Jeu de Paume).
- MAGNAN, Nathalie, *La Vidéo, entre art et communication*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 1997.
- MICHAUD, Philippe-Alain, *Le Mouvement des images*, Paris, Centre Pompidou, 2006.
- PARFAIT, Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001.
- MÈREDIEU, Florence de, *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Larousse, 2005.
- MANOVITCH, Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Paris, Les Presses du réel, 2010.
- MOISDON, Stéphanie (dir.), *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*, Paris, Beaux-Arts éditions, 2008.
- PAÏNI, Dominique, *Le Temps exposé. Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, 2002.
- ROMAN, Mathilde, *Art vidéo et mise en scène de soi*, Paris, L'Harmattan, 2008 (avec DVD).
- ROMAN, Mathilde, *On stage. La Dimension scénique de l'art vidéo*, Paris, Le Gac Press, 2011.
- RUSH, Michael, *L'Art vidéo*, Paris, Thames & Hudson, 2007.
- RUSH, Michael, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2000.
- THÉLY, Nicolas, *Corps, art vidéo et numérique*, Paris, CNDP, 2005 (avec DVD).
- VAN ASSHE, Christine (dir.), *Vidéo et après. La collection vidéo du musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou / Éditions Carré, 1992.
- VAN ASSCHE, Christine (dir.), *Collection nouveaux médias : installations. La Collection du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou, 2006.
- VANCHERI, Luc (dir.), *Images contemporaines. Arts, formes, dispositifs*, Lyon, Aléas, 2009.

Perception et dispositifs de vision

- ALBERTI, *De pictura*, livre II [1435], Paris, Macula, 1992.
- COMAR, Philippe, *La Perspective en jeu*, Paris, Gallimard, 1992.
- CRARY, Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle [1994]*, Paris, éditions Dehors, 2016.
- DUGUET, Anne-Marie, « Voir avec tout le corps », *Revue d'esthétique*, n° 10, 1986.
- FRONTISI-DUCROUX, Françoise, VERNANT, Jean-Pierre, *Dans l'œil du miroir*, Paris, Odile Jacob, 1997.
- FOUCAULT, Michel, « Des espaces autres », in *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994, vol. 4 (en ligne : <http://www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm>).
- LAVAUD, Laurent (dir.), *L'Image*, Paris, Garnier-Flammarion, 1999.

- LAGEIRA, Jacinto, *Regard oblique, essais sur la perception*, Bruxelles, La Lettre volée, 2013.
- MAILLET, Arnaud, *Le Miroir noir. Enquête sur le côté obscur du reflet*, Paris, Kargo & L'Éclat, 2005.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'Œil et l'Esprit* [1964], Paris, Gallimard, 2002.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le Primat de la perception*, Lagrasse, Verdier, 1996.
- NANCY, Jean-Luc, *Le Regard du portrait*, Paris, Galilée, 2000.
- PÉTRY, Claude (dir.), *À travers le miroir, de Bonnard à Buren*, Rouen, musée des Beaux-Arts / Paris, Réunion des musées nationaux, 2000.

Ressources pédagogiques en ligne

- Lettres d'informations «TicEdu» et «Édunum Arts plastiques» : <http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>
- Dossier pédagogique du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne sur « Les nouveaux médias » : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-nouveaux-medias/ENS-nouveaux-medias.html>
- Dossier pédagogique « La vidéo : tout un art » : http://cache.media.education.gouv.fr/file/Daac/45/o/La_video_tout_un_art_Frac_Aquitaine_344450.pdf
- Dossiers pédagogiques de la Maison populaire autour de l'art numérique (notamment ceux réalisés dans le cadre du Salon numérique : <http://www.maisonpop.fr/spip.php?article321>) et tutoriels de logiciels (<http://www.maisonpop.fr/spip.php?rubrique193>)
- Une petite histoire de l'art vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=ygxcsUiuSg4>
- Labomédia, « Une histoire des arts numériques, des nouveaux médias, multimédia, interactif – de 1900 à nos jours » : https://wiki.labomedia.org/index.php/Une_Histoire_des_arts_num%C3%A9riques_des_nouveaux_medias,_multimedia,_interactif_-_de_1900_%C3%A0_nos_jours
- Philippe Collin, professeur certifié arts plastiques, « Pratiques numériques et pratiques artistiques » : http://espaceeducatif.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/espaceeducatif3/groups/ARTS-PLASTIQUES_Webmestres/public/textes%20au%20format%20PDF/pratique_numeriquepcolin161007.pdf
- Jean-Paul Longavesne, « Esthétique et rhétorique des arts technologiques. Les machines interfaces » : https://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_jplongavesne.html
- Conférence de Christine Van Assche, « La vidéo, un art de l'espace et du temps », 2004 : https://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/la_video_un_art_de_l_espace_et_du_temps.1399

Enregistrements consultables sur le site et le magazine en ligne du Jeu de Paume

- Séance de formation enseignants « Images et arts visuels » par Arnaud Maillet, historien de l'art, autour des dispositifs de vision et des conceptions du regard : <http://www.jeudepaume.org/?page=article&idArt=2303>
- Séminaire « Flux et Nexus : la coexistence des images », sous la direction d'Elie During, philosophe : <http://www.jeudepaume.org/?page=article&idArt=1294>
- Colloque « Le Corps en scène dans l'installation vidéo », sous la direction de Mathilde Roman : <http://lemagazine.jeudepaume.org/2016/02/installation-video-colloque/>

Sites de consultation de vidéos en ligne

- **Encyclopédie nouveaux médias** : les collections vidéos du Centre Pompidou et du Frac Île-de-France, ainsi que celles d'autres musées européens, sont répertoriées et documentées (avec de courts extraits des œuvres vidéos). www.newmedia-art.org/
 - **UbuWeb** est un site Internet non-commercial fondé en novembre 1996 par le poète et critique musical Kenneth Goldsmith. Il contient en outre une importante collection de vidéos des pionniers de l'art vidéo (ex. : Nam June Paik) jusqu'à des créations actuelles (ex. : Hito Steyerl). <http://www.ubu.com/film/>
 - **Vdrome** est une plate-forme en ligne qui permet le visionnage en haute définition de films et vidéos (entre art contemporain et cinéma) d'artistes plasticiens et de cinéastes. Chaque sélection est présentée pendant une période limitée, comme dans un cinéma. <http://www.vdrome.org>
 - **Youtube et Vimeo** <http://flavorwire.com/399191/50-great-works-of-video-art-that-you-can-watch-online/>
 - **Saison Vidéo** est une association de diffusion de films et de vidéos d'artistes dans la région Nord-Pas-de-Calais. Depuis 1988, cette manifestation se fait l'écho d'une actualité artistique nationale et internationale. <http://www.saisonvideo.com/>
 - **Video Data Bank** a été fondée à l'École de l'Institut d'art de Chicago (SAIC) en 1976 au commencement du « Media arts movement », la Banque de données vidéo (VDB) est l'une des sources les plus importantes aux États-Unis sur la vidéo et les artistes contemporains. www.vdb.org
 - **Filmoteka** du musée d'Art moderne de Varsovie a pour mission la protection numérique et la distribution d'œuvres audiovisuelles des artistes plasticiens polonais des XX^e et XXI^e siècles. Filmoteka est aussi un centre de recherche et un projet éducatif sur les médias d'art polonais. <http://artmuseum.pl/en/filmoteka>
 - **Digital Art Museum** est une plateforme de ressources en ligne pour l'histoire et la pratique des arts numériques, comprenant biographies, articles, bibliographies et interviews. <http://dam.org/home>
- ## Lieux ressources pour l'art vidéo
- **Centre Pompidou**. À l'intérieur du Musée national d'art moderne, l'espace des nouveaux médias est un lieu dédié qui offre, à partir d'ordinateurs interactifs, un accès à l'une des collections les plus importantes au monde d'œuvres vidéo. www.centrepompidou.fr/
 - **L'Antenne du Plateau – Frac Île-de-France** constitue un espace documentaire et pédagogique dans lequel il est possible de visionner et d'étudier les vidéos de la collection du Frac Île-de-France. www.fracidf-leplateau.com/
 - **Ina THEQUE**. Archives privées d'artistes et pionniers de l'art vidéo et art numérique. La consultation des archives de l'Ina THEQUE est possible dans toute la France, pour trouver le lieu le plus près, consulter le site Internet. <http://www.inatheque.fr/fonds-audiovisuels/cr-ation-audiovisuelle-contemporaine-art-num-rique-archives-priv-es-d-artistes-et-pionniers-de-l-art-vid-o-et-art-num-rique.html>

Les pistes de travail suivantes se veulent des propositions ouvertes qui s'articulent autour de notions et de questions liées aux images exposées. Elles ont été conçues avec les professeurs-relais des académies de Créteil et de Paris au Jeu de Paume. Il appartient aux enseignants et aux équipes éducatives de s'en emparer pour concevoir, dans le contexte particulier de leurs classes et de leurs projets, la forme et le contenu spécifiques de leurs cours ou de leurs activités.

Afin de préparer ou de prolonger la découverte des œuvres de Peter Campus et en lien avec les éléments de documentation et d'analyse des parties précédentes de ce dossier, ces pistes sont regroupées en trois thèmes :

- « Explorations du médium vidéo » ;
- « Images de soi » ;
- « Multiplications des points de vue ».

EXPLORATIONS DU MÉDIUM VIDÉO

« Du latin *video*, "je vois", la vidéo regroupe des techniques et technologies qui permettent l'enregistrement et la restitution d'images animées, sonores ou non, sur un support adapté à l'électronique et non argentique. On distingue la vidéo analogique basée sur la transformation de vibrations en impulsions électriques de la vidéo numérique qui ne repose que sur des signaux binaires. L'analogique capture et préserve l'image saisie du réel, quand le numérique la capture en l'abstrayant par un transcodage de l'information en une suite de 0 et de 1. » [Rachida Bouaiss, « Abécédaire technique », in *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*, Paris, Beaux-Arts éditions, 2008, p. 61.]

■ Expliciter le principe et le fonctionnement des images électroniques. Vous pouvez vous appuyer sur l'extrait suivant : « L'image vidéo résulte de la transcription de variations électriques en données lumineuses. Le tube analyseur de la caméra explore, point par point et ligne par ligne, l'image qui se forme sur la plaque sensible de la caméra. La définition de l'image varie en fonction du nombre et de la finesse des points repérés. Ces points seront, dans le cas d'une image en noir et blanc, plus ou moins éclairés, selon une gamme qui va du noir au blanc en passant par un grand nombre de gris

intermédiaires. L'image vidéo est une transcription électronique, chaque point de l'image étant caractérisé par une intensité électrique correspondant au degré d'éclairement de la zone considérée. Ces informations sont ensuite – et c'est la seconde phase du processus – transférées dans le tube cathodique du moniteur vidéo. Elles y sont analysées et retranscrites grâce au balayage du faisceau d'électrons qui parcourt la surface de l'écran. Ce balayage s'effectue ligne par ligne. C'est la différence d'intensité lumineuse du rayon qui frappe l'écran qui crée l'image. Dans le cas d'une image noir et blanc, on a affaire à un seul faisceau. Dans le cas d'une image couleur, ce sont trois faisceaux différents qui balayent l'écran. » [Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies (art vidéo, art numérique)*, Paris, Larousse, 2005, p. 54-55.]

- Observer, dans la vidéo *Set of Coincidence* (1974, voir p. 18) de Peter Campus, l'utilisation de ce balayage électronique également appelé « neige ».

- En quoi peut-on dire que la vidéo de Peter Campus intitulée *R-G-B* (1974, voir p. 38) joue avec le principe de la télévision couleur ? Vous pouvez vous appuyer sur la remarque suivante : « La télévision couleur repose sur le principe de la "synthèse additive" des couleurs. À chaque "point" de l'image vidéo correspond une juxtaposition de trois éléments, rouge, vert et bleu. L'œil

"additionne" et "mélange" ces trois couleurs, en les recevant comme un tout uniforme. » [Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies (art vidéo, art numérique)*, Paris, Larousse, 2005, p. 55.]

- Revenir sur les premières œuvres de Nam June Paik, l'un des fondateurs de l'art vidéo dans la seconde moitié des années 1960. Étudier comment il s'approprie l'objet télévision pour le détourner de ses usages médiatiques (*Zen for TV*, 1963) ou pour produire des formes en ajoutant un aimant au tube cathodique et en brouillant le signal électronique (*Moon is the Oldest TV*, 1965), avant d'enregistrer et de retravailler ses propres bandes vidéo puis de concevoir des installations de plus en plus complexes.

■ Travailler sur le pixel comme élément constitutif des images numériques.

- Analyser les travaux des artistes suivants :
- Peter Campus, *a wave*, 2009 (ill. p. 37), et *barn at north folk*, 2010 ;
- Oscar Muñoz, *Pixels [Pixels]*, 1999-2000 ;
- Daniel Rozin, *Wooden Mirror*, installation interactive, 2003 ;
- Thomas Ruff, *JPEgNYo2*, 2004 ;
- Joan Fontcuberta, *Googlegram 9/11 NY*, 2005 ;
- Jacques Perconte, *Hypersoleils*, décembre 2015 (<https://vimeo.com/jacquesperconte>).

Comment ces artistes transforment-ils la matière et le contenu des images ? Parmi ces œuvres, quelles sont celles



a wave, 2009
Vidéo numérique
HD, vidéographie,
couleur, son, 24 min,
en boucle
Courtesy de l'artiste
et de la Cristin
Tierney Gallery

qui incitent à faire un lien avec l'histoire de la peinture et avec l'abstraction ? Pourquoi ?

- Poursuivre en visionnant le court métrage *Pixels*, du réalisateur Patrick Jean (en ligne : <https://blog.eartplastic.net/index.php?post/2014/05/18/Le-pixel-envahit-le-monde-r%C3%Agel>).
- Proposer aux élèves d'extraire quelques captures d'écran d'une séquence vidéo qui seront retravaillées plastiquement afin de donner à voir autrement le sujet représenté. Utiliser un logiciel de retouche d'images (ex : Paint, Gimp, Wikipixel, Picasa, PaintBrush...) pour modifier le nombre de pixels, la densité, le contraste, les couleurs, etc., ou travailler à partir d'impressions noir et blanc de captures d'écrans avec différents médiums (encre, gouache, marqueur...) dans le but d'obtenir de nouveaux visuels (silhouette, bords flous, contours épais, aplats de valeurs ou de couleurs...).

■ « Lorsque Sony commercialise le portapak (première unité portable d'enregistrement vidéo, ancêtre de notre caméscope) en 1963 aux États-Unis, les artistes découvrent les moyens techniques d'enregistrer de l'image en mouvement de façon beaucoup moins contraignante que le cinéma ou le plateau de télévision. La bande magnétique a un faible coût, une durée d'enregistrement beaucoup plus longue que la pellicule et des besoins en lumière beaucoup moins importants, permettant des prises de vues dans des

lieux très divers et sans préparation. » [<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-nouveaux-medias/ENS-nouveaux-medias.html>]

Dans l'exposition, regarder les deux premières œuvres vidéo réalisées par Peter Campus en 1971, à l'aide d'un Portapak, *Dynamic Field Series* et *Double Vision* (voir p. 14) :

- En combien de parties *Dynamic Field Series* est-elle organisée ? Analyser les points de vue, les cadrages, les mouvements de caméra, leurs changements d'une partie à l'autre. Comment est mis en scène le corps de l'artiste ? Dans quels espaces ? Quelle relation s'instaure entre le vidéaste et la caméra qu'il manipule ? Comment tient-il la caméra ? Quels effets cela produit-il sur le spectateur ?
- Commenter la citation suivante de Peter Campus : « la caméra ne fait pas partie de moi, elle est différente, c'est un instrument. ses images ne sont pas celles que me livre mon expérience. elle complète mon expérience, en me montrant quelque chose que je n'aurais pas pu voir ou savoir. elle accroît ma sensibilité, développe mes sens, me communique quelque chose à quoi je n'aurais pas eu accès sans elle. » [Peter Campus, « le champ de vision de ma caméra est le véhicule de mon travail », in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 93.]
- Dans *Double Vision*, relever comment se manifestent et sont réalisées les différentes formes de visions.

■ Étudier les différents instruments optiques et la manière dont ils complètent notre perception.

- Réaliser un inventaire des outils et appareils de vision que les élèves connaissent (loupe, microscope, périscopes, jumelles, appareil photographique, webcam...). Identifier leurs usages et discuter des avantages et des inconvénients de chacun d'eux.
- Comparer les images suivantes, disponibles sur www.photo-arago.fr :
 - Paul et Henry Prosper, *Photographie lunaire*, 1890 ;
 - Eadweard Muybridge, *Perroquet volant*, 1887 ;
 - Jules Girard, *Insecte*, vers 1900 ;
 - Berenice Abbott, *Interference Pattern*, 1958.

Identifier les sujets photographiés. Quels appareils et accessoires ont été nécessaires à la réalisation de ces images ? Définir pour chaque image ce que les appareils apportent comme information que l'œil humain n'est pas en mesure de saisir.

- En arts plastiques, inventer et fabriquer une paire de lunettes qui permettra de voir le monde autrement (à l'aide de gélatines ou de surfaces déformantes) et réaliser en infographie une image qui serait le résultat de l'espace vu au travers des lunettes. Voir la proposition de Valérie Pacca (<http://www.clg-moulin-croissy.ac-versailles.fr/spip.php?article50>). On pourra aussi s'appuyer sur la ressource « Petite histoire des lunettes dans l'art, le design et l'optique »,



R-G-B, 1974

Vidéo couleur, son, 11 min 30 s

Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery

proposée par Sylvia Ladic (<http://e-cours-arts-plastiques.com/petite-histoire-des-lunettes-dans-l-art-le-design-et-loptique/>) et montrer les autoportraits de Man Ray regroupés dans l'article suivant : http://www.lettresvolees.fr/eluard/autoportrait_lunettes.html.

■ Expérimenter avec les élèves les possibilités de l'enregistrement vidéo. Connecter pour cela la caméra à un vidéoprojecteur de façon à ce que toute la classe puisse voir ce qui entre dans le champ de la caméra :

- Travailler la notion de cadre et de découpe. Il est souvent difficile de matérialiser le champ perçu par la caméra. À l'occasion d'une prise en plan fixe, demander aux élèves de matérialiser les limites du cadre dans l'espace réel avec du scotch.
- Explorer les différents plans (gros plans, rapprochés, américains, moyens, généraux) et les points de vue possibles (plongée, latéral...). Qualifier les effets que produisent chacun de ces points de vue.
- Choisir des points de vue inhabituels (en accrochant la caméra au plafond par exemple). Que provoque ce renversement du point de vue sur notre perception de l'espace et la compréhension de l'image ?
- Expérimenter l'effet « zoom » ou un travelling optique qui est un cadrage qui va du plus serré au plus large, ou inversement, sans déplacement de la caméra.

– Poursuivre en réalisant un travelling qui correspond à un déplacement (vertical ou horizontal) de la caméra. Ce mouvement de la caméra renouvelle le cadre en ajoutant des informations au fur et à mesure de son trajet.

– Comparer les images enregistrées par la caméra vidéo avec la vision humaine : formation de l'image, champ perceptif, optique et mise au point, acuité et mobilité visuelle, appréciation des couleurs et des contrastes...

– S'intéresser aux changements d'échelle : la vidéo produit des images des personnes et des objets qui, une fois projetées, s'écartent de leurs dimensions réelles.

■ « La plus petite unité vidéo est, au départ, constituée d'une caméra et d'un moniteur, reliés l'un à l'autre et fonctionnant en circuit fermé. C'est le dispositif de la caméra de surveillance. En intercalant entre la caméra et le moniteur un magnétoscope, on peut enregistrer et retranscrire des images et des sons sur bande magnétique. [...] À ces éléments, il faut adjoindre une régie vidéo (permettant le traitement et le mixage des images), des coloriseurs (dont la fonction est d'adjoindre des nuances chromatiques) et enfin un synthétiseur vidéo (permettant la génération de formes abstraites et le traitement d'images préenregistrées). » [Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies (art vidéo, art numérique)*, Paris, Larousse, 2005, p. 55.]

À partir de la vidéo monobande de Peter Campus intitulée *Three Transitions* (ill. p. 28 et 39), qui date de 1973 (<https://vimeo.com/21140656>), observer comment la fabrication en studio et les possibilités de traitement de l'image vidéo permettent à l'artiste de travailler et de transformer la représentation de son corps et de son visage.

– Rechercher des verbes permettant de décrire les actions opérées dans ces images : dédoubler, superposer, lacérer, traverser, apparaître, disparaître, fragmenter, mixer, recomposer...

– Revenir sur le procédé d'incrustation : « Dans une séquence extraite de la série *Three Transitions* (1973), l'artiste passe sur son visage, filmé en gros plan, une sorte de crème : sous sa peau apparaît une autre image, fixe, le représentant à l'échelle 1:1. Dans la dernière partie de la bande vidéo, il essaie de faire coïncider le contour de son visage avec l'intérieur de l'image fixe, de superposer les deux images. Cette vidéo est réalisée en utilisant le principe du *chroma key* (incrustation d'une image dans une autre). C'est le principe du fond bleu. » [Nicolas Thély, *Corps, art vidéo et numérique*, Paris, CNDP, 2005, p. 24.]

– Réaliser des vidéos à l'aide d'une petite caméra et d'un logiciel de montage : filmer un élève en train de marcher, capturer le rush sur le logiciel : pour créer un effet de décomposition du mouvement, superposer le même clip plusieurs fois de suite en décalant de quelques images le début du clip.



Three Transitions, 1973
Vidéo couleur, son, 4 min 53 s
Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery

Filmer deux scènes très différentes et réaliser une incrustation à l'aide d'un logiciel de montage.

Vous pouvez utiliser un des logiciels libres présentés et expliqués sur le site suivant : <https://filmora.wondershare.fr/astuces-montage-video/logiciel-chroma-key.html>

– Inciter les élèves à choisir un portrait et à utiliser le logiciel gratuit de retouche d'images Pixlr. Appliquer des fonctionnalités pour expérimenter les diverses actions et les effets produits sur l'image.

■ « Le temps est la manière première du film et de la vidéo. La mécanique peut être celle des caméras, de la pellicule et des cassettes, ce que l'on travaille c'est du temps. On crée des événements qui vont se déplier, sur une sorte de support rigide qui est incarné dans une cassette ou une pellicule, et cela constitue l'expérience d'un déroulement » [Bill Viola, cité par Jérôme Neutres, « La métaphysique de Bill Viola », in *Bill Viola*, Paris, Réunion des musées nationaux, 2014, p. 18.] « Raymond Bellour parlera aussi de "sculpture du temps", à propos du travail de Bill Viola. [...] Le temps est considéré comme un matériau plastique qui peut s'utiliser de même que toutes les autres matières. Les installations vidéographiques, comme les installations cinématographiques, répondent à cette appellation de sculpture du temps, d'autant que les machines utilisées sont exposées et non

plus dissimulées, et qu'elles donnent ainsi une troisième dimension bien tangible à l'ensemble du dispositif. » [Françoise Parfait, *Vidéo un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2009, p. 76-77.]

– Pour aborder l'œuvre de Bill Viola, vous pouvez vous référer aux ressources en ligne suivante :

• <https://www.reseau-canope.fr/outils-bacs/bill-viola.html>
• <https://artplastoc.blogspot.fr/2015/09/395-terminale-option-facultative.html>

– Prendre la photographie d'un paysage ou d'une personne. Avec le même cadrage et le même point de vue, en plan fixe, réaliser un film de quelques minutes. Demander aux élèves de comparer les spécificités des deux médiums. Observer ce que donne à voir l'un et pas l'autre, analyser les modalités de perception par le spectateur de l'un et de l'autre.

– Repérer comment les technologies de l'image vidéo permettent de « modeler » le temps, en intégrant le ralenti, la répétition et la construction en boucle, l'arrêt sur images, le retour en arrière, les différentes formes de montage...

– Effectuer des recherches sur les artistes qui ont mis en œuvre ces possibilités. Que donnent-ils à voir de notre perception du temps ?

■ Lire les premières pages de *Point Oméga* de Don Delillo (Arles, Actes Sud / Leméac, 2013 ; consultable en ligne sur : <http://www.actes-sud.fr/sites/>

[default/files/extraits/9782742792306_extrait.pdf](https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw)) qui décrit l'installation vidéo *24 hour Psycho* (1993) de Douglas Gordon et visionner un extrait de cette œuvre (par exemple, la scène du meurtre : <https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw>).

– Comment le romancier rend-t-il compte de l'expérience du spectateur dans cette œuvre ? Quel procédé est utilisé dans la vidéo ? Que met en valeur le ralenti ? Que ne remarque-t-on pas à la vitesse normale ?

– Considérer la question de la durée dans la réception des œuvres vidéo.

Vous pouvez vous appuyer sur la découverte des différentes installations de Campus et sur ses mots : « Quand quelqu'un me demande combien dure une vidéo, je lui dis qu'elle fait, par exemple, 25 minutes et 32 secondes, mais mes vidéos sont conçues autant pour la personne qui les regarde dix secondes et s'en va que pour celle qui veut les visionner jusqu'au bout. Ce qui change, c'est l'expérience visuelle : celui qui choisit de rester plus longtemps pénètre à l'intérieur, y reste, s'y installe et passe donc d'une vision mécanique à une dimension de pure perception temporelle. » [Peter Campus, in Bruno Di Marino, « paradosso dell'identità », *il manifesto*, 13 décembre 2014, trad. fr. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 89.]

– Choisir une installation vidéo de Peter Campus et rédiger un texte qui décrive l'attitude et les pensées d'un spectateur.



Interface, 1972

Installation vidéo en circuit fermé, dimensions variables
Achat en 1990, Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle. Installation au Kölnischer Kunstverein, Cologne, 1979 – Photo Joschik Kerstin. Videoarchiv Wulf Herzogenrath, Archiv der Akademie der Künste, Berlin

■ « Les dispositifs vidéo ont été d'emblée des instruments critiques de la représentation. En dissociant et en ré-agençant librement ses éléments constitutifs – le point de vue (caméra), la surface de projection ou le moniteur –, ils la mettent en scène selon des configurations inhabituelles dont il est possible de faire l'expérience. »

[Françoise Parfait, « L'installation en collection », in Christine Van Assche (dir.), *Collection nouveaux médias : installations. La Collection du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 47-48.]

– Qu'est ce qu'un moniteur ? Prendre en compte sa taille, sa position dans l'espace et la manière dont Peter Campus l'utilise dans ses installations.
– Analyser la manière dont on regarde une image retransmise sur un moniteur ou projetée sur un écran dans une salle d'exposition, en comparant cette situation avec celle du spectateur dans une salle de cinéma.

– Imaginer les supports et les modalités de projection les plus inattendus (au plafond, sur de la glace, une surface ondulante, une façade d'immeuble...). Choisir parmi ces propositions les plus facilement réalisables et les expérimenter en classe. Évaluer les effets que produisent sur le spectateur ces modalités de projection et discuter du type d'images qu'il serait intéressant de projeter sur chacun des supports choisis.

Vous pouvez également vous appuyer sur le travail de Tony Oursler et plus particulièrement ses installations du milieu des années 1990 accessibles sur son site (<http://tonyoursler.com/>).

– Travailler autour des problématiques propres aux installations en circuit fermé. Il s'agit de dispositifs dans lesquels les images filmées sont instantanément ou quasi simultanément retransmises et donc perceptibles par le biais d'un moniteur ou d'une projection. En quoi ces dispositifs en circuit fermé sont-ils spécifiques à la vidéo ? À l'époque, l'autre support d'enregistrement était la pellicule cinématographique. Était-ce possible, avec ce dernier support, de diffuser l'image simultanément à la prise de vue ?

IMAGES DE SOI

« Ce que je cherche à faire dans ces installations est d'engager le visiteur dans une projection de soi et ce que je fais est de manipuler certaines images ou aspects de soi ». [Peter Campus, entretien avec Marjory Supovitz (1976); trad. fr. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 21-23.]

« "Interactives" bien avant que l'informatique n'en impose une définition technologique, ces œuvres ont une dimension cognitive, performative et ludique (un paramètre que l'on a tendance à dédaigner) que l'on redécouvre avec étonnement. L'affichage instantané de sa propre image totalement banalisé dans ces nouveaux miroirs que sont nos téléphones portables, permet de saisir plus vivement peut-être, au-delà de la fascination et de la surprise, ce qui était en jeu dans les énigmes des dispositifs inventés par ces artistes. » [Anne-Marie Duguet, « De légers décalages. Des images qui durent », in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 21-23.]

■ Analyser le rapport entre le spectateur et les images qu'il peut percevoir de lui-même dans les installations de Peter Campus, en particulier : *Optical Sockets* (ill. p. 46), *Anamnesis* (ill. p. 45), *Interface* (ill. p. 22 et 40) et *dor* (ill. p. 42).



Set of Coincidence, 1974
Vidéo couleur, son, 13 min 24 s
Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery

– Comment, pour chacune de ces œuvres, le dispositif induit-il le déplacement du spectateur ? Qu'est-ce qui, dans chacune de ces œuvres, peut inciter, au contraire, à rester immobile ? Ces œuvres existent-elles sans la présence du spectateur ? Le spectateur est-il sujet ou objet de perception ? Les deux ?
– Repérer les différentes stratégies et procédés par lesquels l'image du spectateur est dédoublée et transformée.

■ Étudier le mythe de Narcisse. Observer comment les artistes suivants s'y sont confrontés :

- Le Caravage, *Narcisse*, 1594-1596 (Rome, palais Barberini);
 - Nicolas Poussin (entourage de), *Narcisse, deux nymphes et Echo*, XVII^e siècle (Dresde, Staatliche Kunstsammlungen, Gemäldegalerie Alte Meister);
 - Salvador Dalí, *Métamorphose de Narcisse*, 1937 (Londres, Tate Modern);
 - Duane Michals, *Narcisse*, 1986 (Andover, Addison Gallery of American Art, Phillips Academy).
- Quels aspects de l'histoire ces artistes mettent-ils le plus en avant ? Quels procédés de composition utilisent-ils afin de traduire le rapport de Narcisse à son image ? De quelle façon la notion de double est-elle représentée ? Dans quels cas s'agit-il d'autoportraits ? À votre avis, pourquoi ? De quelle façon la psychanalyse a-t-elle interprété ce mythe ? Qu'est-ce que le narcissisme ?

– Comparer le *Narcisse* du Caravage au tableau d'Artemisia Gentileschi, *Autoportrait en allégorie de la peinture*, vers 1638-1639 (Londres, château de Windsor). Que peut signifier, dans les deux compositions, le recours à la forme du cercle, de la boucle ? L'artiste peintre embrasse-t-elle son reflet comme Narcisse ou la surface de la peinture ? Quel rapport peut-on établir entre le miroir et la surface de la toile ?
– Comment la vidéo *Third Tape* (1976) de Peter Campus réactive-t-elle le mythe de Narcisse ? Comment joue-t-il avec son reflet dans le miroir et la surface de l'eau ? Quels effets produisent la superposition des miroirs et l'immersion du visage dans l'eau ? En quoi ces démultiplications et déformations peuvent-elles constituer des prolongements ou des relectures de l'histoire de l'art ?

■ « Quand j'étais étudiant en psychologie, il y a plus d'un demi-siècle, on s'intéressait alors beaucoup aux fonctions du cerveau et à la sensorialité. C'est à cette époque qu'on a commencé à cerner les zones cognitives du cerveau, à étudier comment les sens se sont développés chez l'animal et chez l'homme. J'ai toujours été fasciné par tout ce qui touchait à la perception et, forcément, cet intérêt a toujours nourri mon travail. » [Peter Campus, in Bruno Di Marino, « paradosso dell'identità », *il manifesto*, 13 décembre 2014, trad. fr. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 55.]

– Observer la façon dont les artistes cités ci-dessous travaillent la question de la perception :

- Parmigianino, *Autoportrait dans un miroir convexe*, 1524 (Vienne, Kunsthistorisches Museum);
 - Johannes Gump, *Triple autoportrait*, 1646 (Florence, musée des Offices);
 - Pierre Bonnard, *Autoportrait dans la glace du cabinet de toilette*, 1939-1945 (Paris, Centre Pompidou – Musée national d'art moderne);
 - Edgar Degas, *Devant le miroir*, vers 1899 (Hambourg, Kunsthalle);
 - Dieter Appelt, *Autoportrait au miroir*, 1978 (Paris, Bibliothèque nationale de France).
- Quel rôle joue le miroir ? Analyser les différents effets qu'il produit sur notre perception : déformation, décalage, inversion, effacement, etc. En quoi constitue-t-il un outil intéressant pour explorer la différence entre la réalité et la perception qu'on en a ? Entre la perception et la représentation ?

■ Rechercher différentes manières de se représenter (par exemple photographier son reflet, son ombre, un fragment de son corps, se faire photographier de dos, à contrejour...)

– Choisir une de ces images et la projeter à l'aide d'un vidéoprojecteur sur différents supports, dans différents lieux (visage ou partie de corps, meuble, store, mur...) en photographiant à chaque fois l'image projetée. On peut aussi proposer aux élèves d'interférer avec les images projetées et demander à un camarade de les photographier.



dor, 1975

Installation vidéo en circuit fermé, dimensions variables,
San Francisco Museum of Modern Art Accessions Committee
Fund : don de Barbara Bass Bakar, Doris et Donald Fisher,
Pam et Dick Kramlich, Leanne B. Roberts, et Norah et Norman
Stone. Installation à la Bykert Gallery, New York, 1975 –
Photo Bevan Davies, courtesy Paula Cooper Gallery

■ Après avoir expérimenté en groupe les manières dont deux miroirs peuvent complexifier le reflet d'un même sujet (en se reflétant mutuellement, en proposant des points de vue inattendus), demander à chaque élève de concevoir un dispositif à l'aide d'un ou plusieurs miroirs qui mettra en scène son autoportrait. Réaliser une photographie de l'installation. Vous pouvez vous référer aux œuvres suivantes : anonyme, *Portrait multiple* de Marcel Duchamp (1917) et Isle Bing, *Autoportrait au Leica* (1931), ainsi qu'aux images de Vivian Maier (accessibles en ligne sur : <http://www.vivianmaier.com/gallery/self-portraits>).

■ Au cours d'une séance de pratique, essayer progressivement toutes sortes de combinaisons entre images vidéoprojetées, ombres et reflets.

- Confronter l'image projetée d'une personne à son ombre ou à son reflet dans un miroir. Quelles différences peut-on relever ? Comment ces différences s'accroissent-elles lorsqu'on demande à cette personne de bouger ou de se déplacer doucement ?
- Glisser un miroir de petite taille dans le champ de la projection, à proximité de la source. L'incliner du haut vers le bas puis de la droite vers la gauche et décrire ce qu'il se passe. Qu'est-ce qui diffère entre cette image re-projetée et celle directement projetée par le projecteur ? Réaliser un croquis des parcours effectués par les rayons lumineux.

- Filmer un sujet immobile placé dans le champ de la vidéo-projection. Jouer des possibilités entre le sujet, son image projetée (qui se projette partiellement sur lui) et l'ombre dessinée par sa silhouette. Toujours en laissant la projection sur le sujet filmé, lui demander de tenir un miroir de grande taille, à côté ou devant lui. Décliner toutes les possibilités de troubles de la perception que vous pouvez démultiplier avec l'usage d'un deuxième miroir.

■ « En prenant comme point de départ votre corps (entier ou en partie) et en exploitant le matériel à votre disposition (lumière, vitres, couvercles en plastique, miroirs) produisez une photographie qui réponde à la demande « Déformez-vous ». Ce travail peut être réalisé de manière individuelle ou par groupe (4 élèves maximum).

- Définition de déformer : transformer, altérer, modifier une forme, distordre, faire perdre à quelque chose sa forme normale...

- Par quels moyens obtenir des déformations réelles du corps ? Par quels moyens l'image peut-elle transformer la perception d'un corps ? Quels sens peuvent prendre ces déformations ? » [Mme Blocquaux, collègue Marguerite Duras (Colombes), séance dans le cadre des cours d'arts plastiques des élèves de cinquième, réalisée le 17 novembre 2016.]

■ « – Imaginez un dispositif dans lequel votre image, ou bien l'accès à celle-ci, est perturbé par rapport aux conditions habituelles d'enregistrement et de diffusion (renversement de la prise de vues, basculement du moniteur, impossibilité de voir votre image quand vous êtes cadré par la caméra, caches partiels devant l'écran, etc.). Cette déstabilisation de la perception de l'image de soi peut être accentuée par sa démultiplication provoquée par les reflets de miroirs.

- Regardez des dispositifs de cette nature imaginés par Dan Graham, Bruce Nauman ou Bill Viola dans les années 1970.

- Prolongement : repérez tous les systèmes de surveillance publics et privés de votre environnement : circulation automobile, banque, transports en commun, aéroports, gares, magasins, sas, visiophones... Analysez la nature, l'esthétique et la dimension politique de ces images. » [Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, *Petite fabrique de l'image*, Paris, Magnard, p. 276.]

■ Débattre avec les élèves sur les pratiques du selfie.

- À quelles occasions et dans quels buts réalisent-ils des selfies ? Quels usages en font-ils ? Les conservent-ils ? Les diffusent-ils toujours ? Les utilisent-ils pour mettre en avant leur image ? Pour communiquer ? Pour garder un souvenir ? Pour attester de leur présence dans un lieu ou de leurs liens relationnels ? Quels critères



Untitled (Woman's Head), 1978
Tirage sur papier traité à la résine, à partir d'un Polaroid à haut
contraste, 81 × 66 cm
Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery

esthétiques (point de vue, cadrage, regard, expression...) ont-ils défini pour la réalisation de leurs images?

– Approfondir l'étude de cette pratique au travers des ressources suivantes :

- André Gunthert, *La Consécration du selfie – Une histoire culturelle* : <https://etudesphotographiques.revues.org/3529>
- Céleste Guichot, *Philosophie du selfie : quand Narcisse cherche le bonheur*, mémoire de master 2 d'esthétique, 2015 : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01254051> ;
- Conférence de Madeleine Aktypi, « Glitch, gif, selfie, etc. : arts de faire » : <http://www.popscreen.com/v/8NEqM/Cycle-Conf%C3%A9rences-Madeleine-Aktypi-Glitch-gif-selfie-etc-arts-de-faire-emanifesto-2014> ;
- Joëlle Menrath, avec Raphaël Lellouche : *Observatoire de la vie numérique des adolescents (12-17 ans) : Le « Selfie », portrait de soi narcissique ou nouvel outil de construction identitaire ?* : http://www.fftelecoms.org/sites/fftelecoms.org/files/contenus_lies/859-19rique_des_adolescents_-_le_selfie.pdf.

■ Élaborer une séance à partir du projet *Selfiecity* (<http://selfiecity.net/#explore-further>) qui, dirigé par Lev Manovich, rassemble et analyse des milliers de selfies trouvés sur Instagram, provenant de cinq villes différentes : Moscou, Berlin, São Paulo, New York, Bangkok. Il est possible de quantifier le nombre de selfies sélectionnés dans le corpus en fonction de la position des yeux, de

l'expression du visage, de l'inclinaison de la tête... Proposer aux élèves de relever les codes esthétiques les plus utilisés dans ce corpus donné, puis de réaliser des selfies en détournant ces codes.

■ « Plus tard, je suis allé vers le portrait. Vers la recherche, dans le visage de quelqu'un, de ses pensées et de son être. C'était un travail interactif comme n'importe quelle œuvre d'art, le spectateur, par sa réflexion, contribuant à lui donner du sens, à remplir les blancs, et de fait à construire sa propre œuvre. » [Peter Campus, 2013.] Les deux photographies de Peter Campus *Untitled (Woman's Head)*, 1978 (ill. ci-dessus), et *Untitled (Man's Head)*, 1979, font partie d'une série de photographies de visages que Peter Campus a réalisées en studio avec des acteurs. Chaque visage est traité avec des projections de lumière intense qui le sculptent comme un masque. Les images sont exposées sous forme de tirages agrandis ou de diapositives projetées.

– Quels effets produisent le changement d'échelle et la composition des lumières sur le spectateur ? Comment la pratique de Peter Campus se transforme-t-elle dans la seconde moitié des années 1970 ? Peut-on également relever des continuités dans ses recherches ?

– Travailler l'éclairage et les angles de prises de vues pour composer une variété de portraits distincts d'un même individu. Réaliser les photographies en noir et blanc, de préférence en

intérieur, et se munir de différentes sources lumineuses et de réflecteurs (papier aluminium sur carton, miroirs...).

Vous pouvez vous appuyer sur cette citation de Peter Campus : « Les masques du théâtre antique grec permettaient de dramatiser telle ou telle émotion, et je pense que c'est exactement ce que je cherche à faire. En construisant une image d'un type particulier, en éclairant le visage de manière à exagérer telle ou telle chose, chaque portrait privilégie un aspect particulier de la personne et le donne à voir. » [Peter Campus, 1976.]

– Poursuivre en étudiant les œuvres ultérieures de Peter Campus et en questionnant les remarques suivantes de l'artiste : « Le passage de la vidéo à la photographie s'est fait en douceur. Je ralentissais l'image, j'avais envie de l'arrêter, et puis je recherchais quelque chose de moins électronique, de plus permanent. L'abandon du portrait, par contre, a été très brutal. [...] J'ai fait plusieurs Polaroid de paysages et, ensuite, je n'ai plus arrêté. Il y a peut-être un lien, le paysage étant l'envers d'un visage. Pour exprimer mes sentiments, je me sens plus à l'aise de passer par le paysage que par le visage de quelqu'un. » [Peter Campus, in *Peter Campus: Photographs/David Deutsch: Paintings and Drawings*, Cambridge, Massachusetts, Hayden Gallery, MIT, October 1983, trad. fr. in *peter campus*, vol. 3, Paris, Jeu de Paume / Anarchiv, coll. « anarchiv », n° 7, 2017, p. 81.]



Kiva, 1971

Installation vidéo en circuit fermé, dimensions variables
 Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery. Installation
 à l'Everson Museum of Art, Syracuse, 1974 – Photo Christopher
 Coughlan, courtesy Paula Cooper Gallery

MULTIPLICATIONS DES POINTS DE VUE

« Mon propos, à travers ces pièces interactives, était d'essayer de libérer des zones de pensée par le biais d'une interaction physique avec les œuvres. Je créais certaines situations pour attirer l'attention sur notre rapport aux éléments géométriques, à l'espace d'une pièce et à la position que nous occupons dans cet espace. Je voulais que les gens prennent conscience de leur déplacement dans l'espace (de la galerie) et perçoivent la façon dont cet espace se rapporte à celui de la vidéo; qu'ils éprouvent l'un et l'autre, et la nature de leur lien. »
 [Peter Campus, 2008.]

■ Expérimenter et analyser Kiva (ill. ci-dessus) première installation en circuit fermé conçue en 1971 par Peter Campus: « Une caméra de surveillance, orientée vers une zone de passage de l'espace d'exposition, est posée sur un moniteur auquel elle transmet une image en direct. Devant l'objectif et dans son axe sont suspendus, tels des mobiles, deux miroirs l'un devant l'autre. Le plus proche de l'objectif et le plus grand a un trou circulaire en son centre. Il y a assez d'espace entre les miroirs pour qu'il puissent tourner et renvoyer à la caméra sa propre image et une image panoramique de l'environnement et des visiteurs, fragmentée, multipliée et constamment changeante. »
 [Anne-Marie Duguet, « De légers

décalages. Des images qui durent », in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchive, coll. « anarchive », n° 7, 2017, p. 25.]

– Revenir sur les lois de la réflexion de la lumière sur un miroir plan, sur le tracé des rayons incidents et réfléchis : http://uel.unisciel.fr/physique/optigeo/optigeo_ch01/co/optigeo_ch01.html. Pour les cycles 2 et 3, vous pouvez consulter le dossier « Miroirs et réflexions » de La Main à la pâte, en ligne sur : [http://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/11489_Miroirs_et_reflexions_em_revue_La_Classe_em_LC188%2520miroirs%2520site\(1\).pdf](http://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/11489_Miroirs_et_reflexions_em_revue_La_Classe_em_LC188%2520miroirs%2520site(1).pdf)

– Réaliser un schéma simplifié de cette installation en positionnant les différents éléments qui la constituent (la caméra de vidéosurveillance, le moniteur vidéo, les deux miroirs en rotation). Une fois ces éléments positionnés, signaler, par des tracés discontinus, le champ de vision de la caméra et la zone que reflète chaque miroir en fonction de sa position.

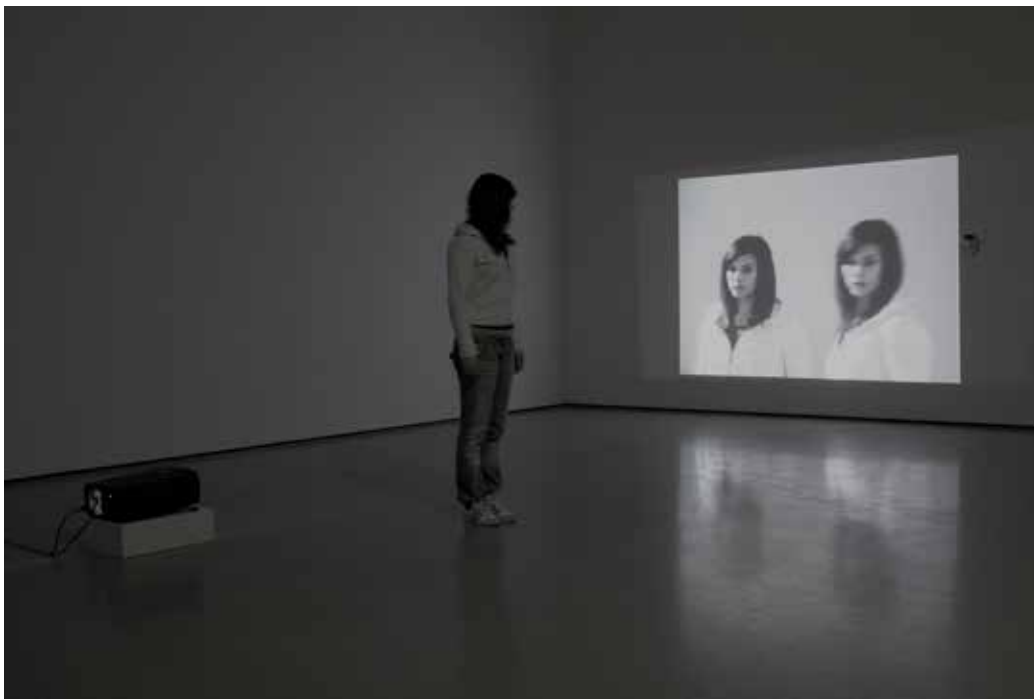
– En quoi ce dispositif peut-il perturber et transformer la perception de l'espace par le spectateur qui participe à cette installation ?

■ « Quant à l'attitude du spectateur face à l'image vidéo, elle s'est fondamentalement modifiée, comme nous avons déjà pu le constater tout au long de ce texte, par rapport à celle du spectateur de cinéma, assis passivement devant l'écran. [...]

Le point de vue du spectateur n'est plus celui unique et imperturbable du voyeur de la "tavoletta" de Brunelleschi. Il est désormais perturbé, instable, en mouvement, en fuite, mais inévitablement physiquement, psychiquement et intellectuellement actif. » [Christine Van Assche, « Une histoire de vidéo », in *Vidéo et après. La Collection vidéo du Musée national d'art moderne*, Paris, Centre Pompidou / éd. Carré, 1992. p. 15.]

La multiplication et la mobilité des points de vue dans Kiva s'opposent en effet à la tradition de la perspective centrale fondée sur un point de vue unique, qui caractérise la représentation occidentale à partir de la Renaissance. Vous pouvez étudier ici le dispositif de la *tavoletta* développée par Brunelleschi à Florence au XV^e siècle, décrit dans le texte suivant : « Vers 1415, Filippo Brunelleschi réalise sa première expérience sur la place San Giovanni à Florence [...]. Non seulement il a peint à la perfection, sur un petit panneau, une vue extérieure du baptistère, mais surtout – c'est l'essentiel – il a mis au point un dispositif qui permet de faire coïncider cette peinture avec l'édifice représenté.

Toutefois, pour que le tableau et le modèle se fondent l'un dans l'autre, pour qu'en regardant le premier transparaisse le second, le spectateur doit occuper un lieu si précis que seule une personne à la fois peut tenter l'expérience. Il faut prendre son tour



Anamnesis, 1973
Installation vidéo en circuit fermé
Fondation Louis Vuitton, Paris. Installation
à la Albion Gallery, Londres, en 1973
– Photo Ed Reeve

avant de se tenir au point exact où l'image et l'objet se superposent et s'offrent au regard comme une seule et même chose.

Placé en ce point privilégié, le spectateur fixe le baptistère, non avec ses deux yeux, mais avec un œil en l'appliquant contre un trou, pas plus gros qu'une lentille, creusé dans une planchette : une *tavoletta*. Puis, saisissant d'une main un miroir, il le présente en face du trou. La vision directe de l'édifice est alors occultée, mais le reflet dans la glace dévoile l'image peinte au revers de la *tavoletta*. Et là, miracle ! Il croit voir la réalité même, la peinture donne à voir le vrai, elle se substitue à l'édifice avec une telle précision qu'il ne sait plus si c'est la peinture ou le baptistère qu'il voit.

Une véritable mise en scène pour regarder un tableau.

La peinture sur la *tavoletta* pourrait naturellement être contemplée de face, sans faire appel au trou et au miroir. Mais le dispositif imaginé par Brunelleschi ne vise pas tant à "montrer" un tableau qu'à le "démontrer". Par cette expérience, il révèle les principes de cet art qui permet de construire sur une surface plane l'image d'un objet en volume : la *perspectiva artificialis*, par opposition à la *perspectiva naturalis* qui, elle, désignait à l'époque la science de l'optique.

L'image du baptistère sur la *tavoletta* est peinte selon les règles de cette

"perspective artificielle", et plus précisément, une perspective dite "centrale", c'est-à-dire qui suppose un centre : un point de vue unique auquel il faut se rendre pour voir à son tour ce que le peintre a vu. L'œil doit se placer face à un point précis de la peinture : le "point principal" du tableau. Or, c'est ce point que Brunelleschi a choisi sur la *tavoletta* pour faire le trou qui sert d'œillet.

L'expérience permet ainsi de mettre en évidence ce vis-à-vis obligé entre le "point de vue" du spectateur et le "point principal" du tableau puisque ces deux points sont ici confondus, repliés l'un sur l'autre grâce à l'artifice du miroir. Mais surtout, en inscrivant au cœur même de l'image la trace de l'œil sous la forme d'un trou, l'expérience révèle la place centrale que l'homme s'attribue désormais dans la représentation de l'espace. » [Philippe Comar, *La Perspective en jeu*, Paris, Gallimard, 1992, p. 31-36.] Vous trouverez des schémas de l'expérience de Brunelleschi en ligne (<http://autourdelombredudconnetable.com/la-premiere-renaissance-a-florence-la-decouverte-de-la-perspective/>), ainsi que dans le dossier enseignants « Espace pluriel » conçu par le service éducatif des Abattoirs à Toulouse, autour des conceptions et des représentations de l'espace dans les arts visuels (téléchargeable en ligne sur : <http://www.lesabattoirs.org/enseignants/dossiers/2012/espacepluriel.pdf>).

■ À partir des œuvres suivantes, analyser la manière dont le miroir permet aux artistes de multiplier les points de vue et de jouer avec notre représentation de l'espace :

- Jan van Eyck, *Les Époux Arnolfini*, 1434 ;
- Diego Vélasquez, *Les Ménines*, 1656 ;
- Édouard Manet, *Un bar aux Folies-Bergère*, 1881-1882.

– Dans ces tableaux, l'espace du miroir correspond-il à l'espace représenté ou ouvre-t-il un autre espace ? Est-il utilisé pour étendre l'espace pictural ? Créer une confusion optique, une illusion ?

– À partir des années 1960, certains artistes ont développé l'utilisation des miroirs dans l'espace réel. Dans les œuvres ci-dessous, quelles places ont les miroirs ? Quel effet produit leur multiplication ?

- Robert Morris, *Mirrored cubes*, 1965 ;
- Robert Smithson, *Déplacements de miroirs*, 1969 ;
- Michelangelo Pistoletto, *Raggerra di Specchi (couronne de miroirs)*, 1973 ;
- Jeppe Hein, *Simplified Mirror Labyrinth*, 2005.

■ Réaliser des prises de vue photographiques dans un espace ou une architecture spécifique (Jeu de Paume, établissement scolaire, bibliothèque).

– Après avoir étudié les volumes, les espaces, les matières (transparentes, réfléchissantes, opaques) et la luminosité, choisir un point de vue qui permette de rendre visible sur la même image au moins deux espaces du lieu.



Optical Sockets, 1972-1973

Installation vidéo en circuit fermé, dimensions variables
 Courtesy de l'artiste et de la Cristin Tierney Gallery. Installation
 à l'Everson Museum of Art, Syracuse, État de New York, 1974 –
 Photo Christopher Coughlan, courtesy Paula Cooper Gallery

À l'aide d'un miroir placé dans le champ de l'image, inclure un troisième espace dans l'image.

– Prolonger cette expérience par un travail sur le négatif en photographie argentique ou numériquement, avec des logiciels de traitement d'images, en jouant sur la multiplication, la superposition, l'incrustation... Observer ce que ces rencontres provoquent ou permettent.

■ « Dans *Optical Sockets* (ci-dessus), quatre caméras montées sur trépied à un peu moins d'un mètre du sol délimitent un périmètre carré. Les quatre images produites par les caméras sont mixées dans un générateur d'effets spéciaux et reproduites sur quatre moniteurs installés face à face à mi-longueur de chacun des côtés du carré. Les quatre droites ainsi définies étant perpendiculaires, elles inscrivent un cercle à l'intérieur du carré. Lorsque le spectateur pénètre dans le champ, chaque caméra enregistre son image et la retransmet simultanément sur chacun des quatre moniteurs. Il existe un point au centre du cercle lumineux inscrit dans le carré où les quatre images coïncident. La tension entre le cercle et le carré est plus ou moins modifiée par la rotation de l'image du spectateur. La solution naturelle consiste donc en une chorégraphie circulaire permettant de concilier deux façons opposées et pourtant simultanées de s'orienter dans

l'espace. La mobilité du spectateur relativement au champ statique devient un moyen d'appréhender des différences en apparence irréconciliables. » [David A. Ross, « Peter Campus : Vidéo en circuit fermé », in *peter campus*, vol. 2, Paris, Jeu de Paume / Anarchiv, coll. « anarchiv », n° 7, 2017, p. 49-50.]
 – Analyser les différents points de vue en jeu dans cette installation qui date de 1972-1973 (points de vue simultanés des caméras restitués par les moniteurs, points de vue du spectateur, points de vue d'un observateur extérieur). Classer ces points de vue selon qu'ils sont fixes ou mobiles.

– En quoi peut-on dire que cette installation constitue une « réflexion sur la géométrie et les principes qui sous-tendent notre relation à l'espace » [Anne-Marie Duguet, « De légers décalages. Des images qui durent », in *peter campus*, vol. 1, Paris, Jeu de Paume / Anarchiv, coll. « anarchiv », n° 7, 2017, p. 33.]
 – Comment cette installation démultiplie-t-elle les images du spectateur ? Que voit celui-ci lorsqu'il entre dans l'espace de l'installation ? Lorsqu'il se positionne en son centre ? Lorsqu'il tourne sur lui-même ? Sous combien d'angles se voit-il simultanément sur chaque moniteur ? Combien d'images de lui au total peut-il visualiser ? Quelle expérience fait-il alors de sa position dans l'espace, de son corps et de son image ?

■ Proposer aux élèves de réaliser un projet photographique portant sur la multiplicité des points de vue. Réaliser plusieurs images avec des points de vue différents mais en restant à une distance similaire d'un même objet ou d'une personne. Après impression des images, reconstituer le sujet. Il peut être intéressant d'utiliser des formes géométriques simples (cercle, carré, triangle équilatéral...), qui seront centrées sur le sujet pour définir les points de vue et le nombre d'images à réaliser.

■ Utiliser la technique de l'open flash pour réunir sur une même photographie deux ou trois images d'une personne, prises selon le même point de vue mais à des moments différents. Dans une pièce (dans laquelle il sera possible de faire entièrement l'obscurité), installer un appareil photo sur pied face à un fond noir et le mettre en temps de pose long. Déclencher la prise de vue de manière à ce que l'obturateur de l'appareil s'ouvre, puis envoyer un éclair de flash en direction du modèle à chaque fois que ce dernier change de posture ou d'emplacement dans le cadre. Caler en amont les réglages d'exposition (ISO, diaphragme, vitesse) et de mise au point.

■ « Dans une vidéo en circuit fermé, la durée se réduit à un point (celui, universel, de l'espace-temps de



convergence
d'images
vers le port, 2016
Installation vidéo
4K, 4 projections
synchronisées, muet,
8 min 6 s, en boucle
Collection de l'artiste.
Production Jeu
de Paume, Paris

Minkowski) et le spectateur se voit proposer un point de vue simultané à l'intérieur de son espace environnant.» [peter campus, «la vidéo en tant que fonction de réalité», janvier 1974, trad. fr. in *peter campus*, vol. 2, Paris, Jeu de Paume / Anarchiv, coll. «anarchiv», n° 7, 2017, p. 55.]

– En sciences (terminale S), pour la partie du programme «Temps et relativité restreinte», vous pouvez explorer l'approche géométrique de l'espace-temps de Minkowski. Consulter les «Documents de Physique-Chimie» (<http://cahierdetextets.free.fr/Data%20Tronc%20commun/DM/DM-relativite-animation-2016.pdf>) et le dossier sur la relativité générale et restreinte proposé par le site Culture Sciences-Physique (<http://culturesciencesphysique.ens-lyon.fr/dossiersthematiques/la-relativite>).

■ À partir des installations *Anamnesis* (1973) et *dor* (1975), étudier les différentes façons dont Peter Campus travaille les notions d'espace mais aussi de temps, et y confronte le spectateur :

– Dans *Anamnesis*, quel effet produit la double projection de l'image du spectateur, l'une en direct, l'autre avec un retard de trois secondes ? Quelle image est dans le présent ? Le passé ? L'image du passé n'est-elle pas également dans le présent ? Comment l'artiste joue-t-il de l'écart et de la confusion entre ces deux temps ? Que peut signifier le titre *Anamnesis* ?

Vous pouvez également vous référer aux œuvres suivantes, fondées sur des décalages temporels :

- Terry Riley, *Time Lag Accumulator*, 1967 (http://www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices_collec/riley.pdf);
 - Richard Serra et Nancy Holt, *Boomerang*, 1974 (<https://www.youtube.com/watch?v=8z32JTnRrHc>);
 - Dan Graham, *Present Continuous (Pasts)*, 1974 (<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cEebaM/r7yqy4B>).
- Expliciter le dispositif et l'expérience à l'œuvre dans *dor* (1975). Dans cette installation de Peter Campus, une caméra orientée vers l'entrée d'une chambre obscure filme le visiteur s'y rendant et retransmet l'image à l'intérieur de la pièce. Lorsqu'il pénètre dans la pièce, son image disparaît. Le spectateur ne peut apercevoir son image que de profil, au moment où il se tient sur le seuil de la pièce. Analyser en quoi *dor* interroge à la fois notre relation à l'espace réel et à celui de la vidéo, tout en travaillant le moment et la durée de l'observation pour le visiteur. Quel effet produit cette dissociation avec son image ? Le spectateur semble-il toujours avoir un point de vue privilégié ? En quoi ce dispositif peut-il faire référence à l'usage et aux effets de la caméra de vidéosurveillance ?
- Vous pouvez également étudier l'installation de Bruce Nauman, *Going*

Around the Corner Piece, 1970 (<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cMaLBx/rbR77R>).

Dans ces dispositifs, le décalage de point de vue entre l'enregistrement et la transmission de l'image engendre-t-il des sensations de dilatation ou d'enfermement ? Peut-on parler d'une image qui nous échappe ou de la tentation de «courir après son image» ?

– En quoi les œuvres récentes de Peter Campus, et notamment *convergence d'images vers le port* (ill. ci-dessus) réalisée pour la présente exposition, proposent-elles au spectateur de nouvelles expériences de perception de l'espace et du temps ? De nouvelles interrogations sur le regard ?

RENDEZ-VOUS

mercredis et samedis, 12 h 30

les rendez-vous du Jeu de Paume : visite commentée des expositions en cours par un conférencier du Jeu de Paume

mardi 14 février

18 h 30 : présentation de la publication *peter campus*, en présence de l'artiste et d'Anne-Marie Duguet

19 h : table ronde avec Peter Campus, Marcella Lista, conservatrice au Centre Pompidou, et Mathilde Roman, critique d'art, modérée par Françoise Parfait, professeure à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

20 h 30 : signature de la publication à la librairie du Jeu de Paume

samedis 25 février, 25 mars et 29 avril, 15 h 30

les enfants d'abord ! : visite-atelier pour les 7-11 ans sur le thème « Les images nous transforment »

samedis 4 mars, 1^{er} avril et 6 mai, 15 h 30

les rendez-vous en famille : un parcours en images pour les 7-11 ans et leurs parents

mardis 28 mars, 25 avril et 23 mai, 18 h

les rendez-vous des mardis jeunes : visite commentée des expositions en cours par un conférencier du Jeu de Paume

mardi 11 et mercredi 12 avril 2017, 14 h 30-17 h 30

12-15 ans.jdp : stage d'expérimentation autour de l'édition d'images pour les 12-15 ans, sur le thème « Nouvelles images et interactivités », en partenariat avec la Gaîté lyrique

PUBLICATION

peter campus

Vol. 1 : catalogue de l'exposition du Jeu de Paume, avec des essais de Anne-Marie Duguet, Jacinto Lageira et Chris Meigh-Andrews, et un entretien de Peter Campus et Mathilde Roman
Vol. 2 : reproduction du catalogue de l'exposition de l'Everson Museum of Art de 1974

Vol. 3 : recueil des écrits de l'artiste permettant l'accès à toute l'œuvre via une application de Réalité Augmentée
Jeu de Paume / Anarchie, coll. « anarchie », n° 7, français-anglais, 3 volumes sous étui (252, 64 et 120 pages), 23 x 31 cm, env. 200 ill. n. & b. et coul., 45 €

RESSOURCES EN LIGNE

Les enseignants et les équipes éducatives peuvent consulter le site Internet du Jeu de Paume pour plus d'informations sur les expositions, mais aussi sur l'ensemble de la programmation présente, passée ou à venir.

Retrouvez également, dans les rubriques « Éducatif » et « Ressources », des documents, des interviews, des enregistrements sonores de séances de formation, de conférences, colloques et séminaires.

www.jeudepaume.org

Des entretiens filmés et des articles se trouvent également sur le magazine en ligne du Jeu de Paume :

lemagazine.jeudepaume.org

INFORMATIONS PRATIQUES

1, place de la Concorde · 75008 Paris
+33 1 47 03 12 50
mardi (nocturne) : 11 h-21 h
mercredi-dimanche : 11 h-19 h
fermeture le 1^{er} mai

expositions

plein tarif : 10 € / tarif réduit : 7,50 €
(billet valable uniquement à la journée)

accès gratuit aux espaces de la programmation Satellite (entresol et niveau -1)

mardis jeunes : accès gratuit pour les étudiants et les moins de 25 ans inclus le dernier mardi du mois, de 11 h à 21 h

accès libre et illimité pour les détenteurs du laissez-passer du Jeu de Paume

rendez-vous

accès libre sur présentation du billet d'entrée aux expositions ou du laissez-passer, dans la limite des places disponibles

sur réservation :

· rendezvousenfamille@jeudepaume.org

· lesenfantsdabord@jeudepaume.org

· 12-15ans.jdp@jeudepaume.org

tables rondes seules : 3 €

Rejoignez-nous sur les réseaux sociaux



#PeterCampus

Retrouvez la programmation complète, les avantages du laissez-passer et toute l'actualité du Jeu de Paume sur :
www.jeudepaume.org
<http://lemagazine.jeudepaume.org>

Le Jeu de Paume est subventionné par le **ministère de la Culture et de la Communication**.



Les Amis du Jeu de Paume soutiennent ses activités.

Les activités éducatives du Jeu de Paume bénéficient du soutien de **Neufize OBC**, et de la **Manufacture Jaeger-LeCoultre**, mécènes privilégiés.



Commissaire de l'exposition : Anne-Marie Duguet

En partenariat avec :

ANOUS PARIS

art press

TimeOut



L'exposition « peter campus. video ergo sum » participe au Mois de la Photo du Grand Paris 2017.



Couverture :

Interface, 1972

Installation vidéo en circuit fermé, dimensions variables
Achat en 1990, Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle. Installation à la Bykert Gallery, New York, 1972 – Photo Nathan Rabin, courtesy Paula Cooper Gallery

Toutes les images : © Peter Campus 2017

Traduction anglaise : Deke Dusingber, Emma Lingwood

Maquette : Benoît Cannaferina

© Jeu de Paume, Paris, 2017